

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Bidang Busana di SMK

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) artinya berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Proses pembelajaran erat kaitannya dengan penyampai atau guru, media yang mengandung pesan sesuai dengan materi pembelajaran, dan penerima yaitu siswa. Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengartikan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu belajar. Pengertian pembelajaran dikemukakan oleh beberapa ahli sebagaimana dijelaskan dibawah ini.

Pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2002: 54) adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Lebih lanjut Oemar Hamalik (2002: 77), proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang artinya keseluruhan yang terjadi merupakan komponen-komponen yang saling berinteraksi antara satu dengan lainnya dan secara keseluruhan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pokok didalam pembelajaran adalah sebagai berikut: tujuan pembelajaran, tenaga kependidikan

(guru), siswa/ peserta didik, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan peserta didik dalam upaya memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Susilana, 2009: 1). Pembelajaran didefinisikan sebagai proses perubahan melalui situasi yang dihadapi. Jadi pembelajaran terjadi ketika ada perubahan dari tidak tahu menjadi tahu (Jogiyanto, 2006:12). Menurut Sulaiman (2004: 10-11) pembelajaran ialah proses yang dialami oleh peserta didik melalui pengalaman, pengetahuan, dan ketrampilan yang diberikan dan membawa perubahan kognitif dan tingkah laku peserta didik. Sedangkan menurut Abdul Majid (2011: 15) pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan sumber belajar, dan siswa dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran akan menjadi bermakna bagi siswa jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkann pengertian pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik melalui pengalaman, pengetahuan, dan ketrampilan yang diberikan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang diharapkan.

1) Komponen Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu sistem, artinya suatu keseluruhan yang terdiri dari komponen-komponen yang berinterelasi dan berinteraksi antara satu dengan

yang lainnya dan dengan keseluruhan. Adapun komponen-komponen pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2004: 77) meliputi:

- a) Tujuan pendidikan dan pengajaran
- b) Peserta didik atau siswa
- c) Tenaga kependidikan khususnya guru
- d) Perencanaan pengajaran sebagai suatu segmen kurikulum
- e) Strategi pembelajaran
- f) Media pengajaran
- g) Evaluasi pengajaran

Berlangsungnya proses pembelajaran tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya, menurut Moedjiono dan Dimiyati (1993:23) komponen-komponen proses belajar mengajar tersebut adalah peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi/isi, metode, media dan evaluasi.

a) Peserta Didik

Menurut Nazaruddin (2007:49) peserta didik adalah manusia dengan segala fitrahnya. Mereka mempunyai perasaan dan pikiran serta keinginan atau inspirasi. Mereka mempunyai kebutuhan dasar yang harus dipenuhi yaitu sandang, pangan, papan, ke butuhan dan rasa aman, kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, dan kebutuhan untuk mengaktualisasi dirinya sesuai dengan potensi.

Menurut undang-undang No 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan

tertentu. Peserta didik adalah subyek yang bersifat unik yang mencapai kedewasaan secara bertahap. Berdasarkan pendapat diatas dapat dikemukakan bahwa peserta didik adalah seseorang dengan segala potensi yang ada pada dirinya untuk senantiasa dikembangkan baik melalui proses pembelajaran maupun ketika ia berinteraksi dengan segala sesuatu.

b) Guru

Pengertian guru menurut Muhammad Ali sebagaimana dikemukakan oleh Nazarudin (2007:161) merupakan pemegang peranan sentral oleh proses belajar mengajar. Guru yang setiap hari berhadapan langsung dengan siswa termasuk karakteristik dan problem mengajar yang mereka hadapi berkaitan dengan proses belajar mengajar. Menurut Hamalik (2008:9) guru atau tenaga kependidikan merupakan suatu komponen yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan, yang bertugas menyelenggarakan kegiatan mengajar, melatih, meneliti, mengembangkan, mengelola, dan memberikan pelayanan teknis dalam bidang pendidikan. Pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa guru adalah pengajar suatu ilmu dengan fitrahnya sebagai manusia berkepribadian yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar dan berpartisipasi penuh dalam menyelenggarakan pendidikan.

c) Tujuan Pembelajaran

Permendiknas RI No. 52 tahun 2008 sebagaimana dikemukakan Sudrajat (2009) tentang Standar Proses disebutkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran

dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa. Upaya merumuskan tujuan pembelajaran dapat diberikan manfaat tertentu, baik bagi guru maupun bagi siswa. Sukmadinata (2002) mengidentifikasi 4 manfaat dan tujuan pembelajaran, yaitu :

- (1) Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri.
- (2) Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar.
- (3) Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran
- (4) Memudahkan guru mengadakan penilaian

Berdasarkan pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu rancangan yang menitik beratkan terhadap pencapaian yang akan diadapat oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran itu sendiri.

d) Materi/Isi

Secara garis besar dapat dikemukakan bahwa materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi Standar Kompetensi yang ditetapkan. Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang haru dicapai oleh peserta didik. Artinya, materi yang ditentukan untuk kegiatan belajara mengajar hendaknya materi yang benar-benar menunhjang tercapainya

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, serta tercapainya Indikator. Dalam penelitian ini materi pembelajaran yang diajarkan adalah membuat saku *Passepoille*.

e) Metode

Metode pembelajaran menurut Hamalik (2003) merupakan salah satu cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Sedangkan menurut Sudjana (1996:76) metode adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan interaksi atau hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Menurut Mulyani (2003:53) metode yang digunakan dalam pembelajaran dikelas meliputi :

- (1) Metode ceramah
- (2) Metode Tanya jawab
- (3) Metode diskusi
- (4) Metode demonstrasi
- (5) Metode kerja kelompok
- (6) Metode pemberian tugas
- (7) Metode eksperimen
- (8) Metode penemuan
- (9) Metode simulasi
- (10) Metode pengajaran unit

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikemukakan bahwa metode pembelajaran adalah strategi atau cara yang dilakukan oleh guru dalam melakukan

hubungan atau interaksi dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

f) Media

Mengapa harus dibutuhkan media dalam proses pembelajaran ? sebelumnya, kita harus mengetahui terlebih dahulu konsep abstrak dan konkrit dalam pembelajaran. Pada hakekatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar kepenerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik secara *verbal* (kata-kata dan tulisan) maupun *nonverbal*. Proses tersebut dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh peserta didik dinamakan *decoding*. Penafsiran tersebut, ada kalanya peserta didik berhasil dan adakalanya tidak berhasil atau gagal. Kegagalan terjadi jika peserta didik tidak mampu memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat maupun diamati. Karakteristik dan kemampuan media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan.

Menurut Daryanto (2011:6) karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam satu sistem maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen system pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan terjadi bias berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari system pembelajaran. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran guru dapat memberikan contoh konkrit yg tidak ditampilkan oleh sebuah buku. Media dapat

menampilkan bentuk nyata dari sebuah teori agar peserta didik dapat memahami langsung dan mudah diingat.

g) Evaluasi

Menurut Sudjana (2009:3) evaluasi merupakan proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Evaluasi pembelajaran merupakan penilaian kegiatan dan kemajuan belajar peserta didik yang dilakukan secara berkala berbentuk ujian, hasil praktik, tugas harian, atau pengamatan oleh guru. Bentuk ujian meliputi ujian tengah semester, ujian akhir semester, dan ujian akhir. Pembobotan masing-masing penilaian ditetapkan berdasarkan KKM sesuai dengan kurikulum sekolah. Berdasarkan pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa evaluasi adalah sebagai satu upaya untuk melihat, memberikan nilai pada objek tertentu dengan menggunakan alat dan kriteria tertentu.

Berdasarkan penjelasan di atas, komponen pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat alat atau cara dari berbagai proses yang kemudian menjadi satu kesatuan yang utuh dalam sebuah pembelajaran demi tercapainya suatu tujuan.

2) Tujuan Pembelajaran

Pada dasarnya proses pembelajaran dapat terselenggara dengan lancar, efisien, dan efektif berkat adanya interaksi yang positif, konstruktif, dan produktif antar berbagai komponen-komponen yang terkandung di dalam sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Djemari Mardapi

(2008: 61), pembelajaran dikatakan efektif jika jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tersebut lebih dari 80%. Menurut Jamal (2011:93) pembelajaran yang efektif adalah guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran dan siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Menurut pendapat Suyono dan Haritanto (2014: 209) tujuan pembelajaran yang ideal adalah agar murid mampu mewujudkan perilaku belajar yang efektif, diantaranya sebagai berikut.

- (1) Perhatian siswa yang aktif dan terfokus kepada pembelajaran
- (2) Berupaya dan menyelesaikan tugas dengan benar
- (3) Siswa mampu menjelaskan hasil belajarnya
- (4) Siswa difasilitasi untuk berani menyatakan kepada guru apa-apa yang belum dipahami
- (5) Siswa berani menyatakan ketidaksetujuan
- (6) Siswa dimotivasi untuk berani meminta informasi yang relevan dengan topic bahasan lebih lanjut
- (7) Setelah selesai mengerjakan suatu tugas, siswa terbiasa melakukan suatu cek terhadap hasil kerja, jika menjumpai kesalahan segera memperbaiki kesalahannya
- (8) Siswa didorong untuk terbiasa mencari alasan mengapa hasil kerja menjadi salah
- (9) Dalam mencoba menyelesaikan masalah siswa dibiasakan mengambil sebagai contoh pengalaman pribadi atau kehidupan nyata maupun anekdot

- (10) Siswa dibiasakan bertanya dengan pertanyaan yang mencerminkan keingintahuan
- (11) Siswa dimotivasi untuk mengembangkan isu yang muncul di kelas
- (12) Siswa dibiasakan membentuk atau mengembangkan kaitan antara topik dan subyek yang berbeda, atau antara kehidupan nyata dengan tugas-tugas sekolah
- (13) Bila menghadapi jalan buntu, siswa difasilitasi untuk mengacu hasil kerja terdahulu sebelum meminta bantuan kepada rang lain (guru, siswa lain)
- (14) Doronglah siswa agar mampu berinisiatif mewujudkan sejumlah kegiatan yang relevan
- (15) Fasilitasi agar siswa terbantu sebagai pribadi yang tabah, tahan uji, tangguh, tidak mudah menyerah

Tujuan pendidikan menengah kejuruan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum pendidikan menengah kejuruan adalah :

- (1) Meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Tuhan Yang Maha Esa
- (2) Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi warga Negara yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab
- (3) Mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki wawasan kebangsaan, memahami dan menghargai keanekaragaman budaya bangsa Indonesia

(4) Mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kepedulian terhadap lingkungan hidup dengan secara aktif turut memelihara dan melestarikan lingkungan hidup dan memanfaatkan sumber daya alam dengan efektif dan efisien.

Tujuan khusus pendidikan menengah kejuruan adalah sebagai berikut: (a) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya; (b) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompentensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya; (c) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi; dan (d) membekali peserta didik dengan kompetensikompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka disimpulkan pengertian pembelajaran adalah rangkaian proses yang dialami oleh seorang peserta didik dari interaksi dengan pendidik, pengalaman, ketrampilan yang dilakukan dari berbagai sumber belajar dengan tujuan mendapatkan pengetahuan dan perubahan ke arah positif. Pembelajaran merupakan suatu system yang didalamnya terkandung komponen-komponen yang saling berinteraksi secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu perubahan kognitif maupun tingkah laku peserta didik ke arah positif.

b. Pembelajaran Bidang Busana di SMK

Pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Sesuai dengan bentuknya, sekolah menengah kejuruan menyelenggarakan program-program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis-jenis lapangan kerja (Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990). Sekolah di jenjang pendidikan dan jenis kejuruan dapat bernama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat (Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003). Pendidikan kejuruan sebagai lembaga pendidikan yang bertujuan menyiapkan lulusannya memasuki dunia kerja memiliki peran strategis dalam menyiapkan SDM khususnya tenaga kerja tingkat menengah (Marwanto 2008:24).

Karakteristik Pendidikan Kejuruan (Djojonegoro, 1998:36) adalah sebagai berikut : (1) Pendidikan kejuruan diarahkan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki lapangan kerja. (2) Pendidikan kejuruan didasarkan atas “demand-driven” (kebutuhan dunia kerja). (3) Fokus isi pendidikan kejuruan ditekankan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dibutuhkan oleh dunia kerja. (4) Penilaian yang sesungguhnya terhadap kesuksesan siswa harus pada “hands-on” atau performa dalam dunia kerja. (5) Hubungan yang erat dengan dunia kerja merupakan kunci sukses pendidikan kejuruan. (6) Pendidikan kejuruan yang baik adalah responsif dan antisipatif

terhadap kemajuan teknologi. (7) Pendidikan kejuruan lebih ditekankan pada “learning by doing” dan “hands-on experience”. (8) Pendidikan kejuruan memerlukan fasilitas yang mutakhir untuk praktik. (9) Pendidikan kejuruan memerlukan biaya investasi dan operasional yang lebih besar daripada pendidikan umum

Pembelajaran di SMK merupakan pembelajaran yang dilaksanakan untuk membentuk kompetensi lulusan, yaitu mengenai kompetensi yang harus dikuasai siswa. Dalam PP 19 Tahun 2005 Pasal 26 ayat 3 disebutkan bahwa tujuan dari Pendidikan Menengah Kejuruan adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lanjut sesuai dengan kejuruannya.

Standard proses pembelajaran pada SMK diatur dalam Permendikbud No 34 Tahun 2018. Menyebutkan standar proses pembelajaran SMK/MAK bertujuan untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru/instruktur sehingga dapat mengembangkan potensi, prakarsa, dan kemandirian peserta didik sesuai dengan minat, bakat, dan perkembangan psikologis peserta didik. Proses pembelajaran SMK/MAK mencakup 3 (tiga) dimensi, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian proses pembelajaran. Perencanaan pembelajaran disusun dalam bentuk RPP dan/atau perangkat pembelajaran lain yang mengacu kepada silabus dan kurikulum berdasarkan standar isi dan standar kompetensi lulusan. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Penilaian pembelajaran dilakukan untuk perbaikan proses pembelajaran

Kurikulum yang digunakan pada sekolah menengah kejuruan adalah program pendidikan dan pelatihan kerja. Program ini kemudian disesuaikan dengan yang dibutuhkan oleh pasar (lapangan pekerjaan). Materi yang diajarkan di SMK disajikan dalam bentuk berbagai kompetensi yang dinilai penting dan perlu bagi peserta didik dalam menjalani kehidupan sesuai dengan zamannya. Kompetensi dimaksud meliputi kompetensi-kompetensi yang dibutuhkan untuk menjadi manusia Indonesia yang cerdas dan pekerja yang kompeten, sesuai dengan standar kompetensi yang ditetapkan oleh industri/dunia usaha/asosiasi profesi. Untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan oleh industri/dunia usaha/asosiasi profesi, substansi diklat dikemas dalam berbagai mata diklat yang dikelompokkan dan diorganisasikan menjadi program Normatif, Adaptif dan Produktif.

Program normative adalah kelompok mata diklat yang membentuk peserta didik memiliki norma-norma kehidupan agar bisa hidup dan berkembang selaras dalam kehidupan pribadi, social dan bernegara, Program adaptif berisi mata diklat yang lebih menitikberatkan pada pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk memahami dan menguasai konsep dan prinsip dasar ilmu dan teknologi yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari dan atau melandasi kompetensi untuk bekerja. Program produktif diajarkan secara spesifik sesuai dengan kebutuhan tiap program keahlian

Program pendidikan SMK di sesuai dengan spektrum keahlian Pendidikan Menengah Kejuruan berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 251/C/KEP/MN/2008, dikelompokkan

ke dalam enam bidang studi keahlian yaitu: (1) teknologi dan rekayasa; (2) teknologi informasi dan komunikasi; (3) kesehatan; (4) seni, kerajinan, dan pariwisata; (5) agribisnis dan agroteknologi; dan (6) bisnis dan manajemen. Masing-masing bidang studi keahlian memiliki program studi keahlian, dan masing-masing program studi keahlian memiliki kompetensi keahlian.

Program studi keahlian Tata Busana merupakan salah satu program keahlian kelompok Pariwisata. Menurut Kemendikbud “Jurusan Tata Busana adalah jurusan dimana didalamnya terdapat ilmu yang mempelajari bagaimana cara memilih, mengatur dan memperbaiki, dalam hal ini adalah busana sehingga diperoleh busana yang lebih serasi dan indah”. Menurut Depdiknas (2004: 1) Tujuan Jurusan Tata Busana sesuai dengan Kurikulum SMK Bidang Keahlian Tata Busana adalah membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan, dan sikap agar kompeten dalam hal: (1)mengukur, membuat pola, menjahit dan menyelesaikan busana, (2)memilih bahan tekstil dan bahan pembantu secara tepat, (3)menggambar macam macam busana sesuai kesempatan, (4)menghias busana sesuai desain, (5)mengelola usaha di bidang busana.

Tujuan pendidikan kejuruan diwujudkan melalui implementasi kurikulum yang disusun dalam struktur kurikulum SMK/MAK yang terdiri dari mata pelajaran wajib dan mata pelajaran pilihan yang disesuaikan dengan masing-masing bidang keahlian. Struktur kurikulum SMK Tata Busana tercakup dalam Bidang Keahlian Pariwisata dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Struktur Kurikulum SMK Tata Busana

MATA PELAJARAN		KELAS					
		X		XI		XII	
		1	2	1	2	1	2
Kelompok A (Wajib)							
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3	3	3	3	3	3
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2	2	2	2	2	2
3	Bahasa Indonesia	4	4	4	4	4	4
4	Matematika	4	4	4	4	4	4
5	Sejarah Indonesia	2	2	2	2	2	2
6	Bahasa Inggris	2	2	2	2	2	2
Jumlah Jam Kelompok A		17	17	17	17	17	17
Kelompok B (Wajib)							
7	Seni Budaya	2	2	2	2	2	2
8	Prakarya dan Kewirausahaan	2	2	2	2	2	2
9	Pendidikan Jasmani, Olah Raga & Kesehatan	3	3	3	3	3	3
Jumlah Jam Kelompok B		7	7	7	7	7	7
Kelompok C							
C1. Dasar Bidang Kejuruan							
10	IPA Terapan	2	2	2	2	-	-
11	Pengantar Pariwisata	2	2	2	2	-	-
C2. Dasar Kompetensi Kejuruan							
12	Tekstil	3	3	-	-	-	-
13	Dasar Teknologi Menjahit	7	7	-	-	-	-
14	Dasar Pola	4	4	-	-	-	-
15	Dasar Desain	3	3	-	-	-	-
16	Simulasi Digital	3	3	-	-	-	-
C3. Kompetensi Kejuruan							
Paket Keahlian : Tata Busana							
17	Pembuatan hiasan					2	2
18	Desain Busana			3	3	3	3
19	Pembuatan Pola			4	4	4	4
20	Pembuatan Busana(Industri)			13	13	-	-
21	Pembuatan Busana(custom-made)			-	-	15	15
Jumlah Jam Kelompok C		24	24	24	24	24	24
TOTAL		48	48	48	48	48	48

(Sumber : Permendikbud No. 70 Th. 2013)

Berdasarkan tabel diatas struktur kurikulum SMK Tata Busana dapat diuraikan mata pelajaran yang dikelompokkan sesuai dengan bidang keahlian dan tingkatan kelas yaitu sebagai berikut :

Mata pelajaran wajib merupakan kelompok mata pelajaran dalam kurikulum pendidikan menengah yang wajib ditempuh setiap peserta didik dalam seluruh satuan atan jenjang pendidikan menengah atas maupun kejuruan. Kelompok mata pelajaran wajib bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan tentang bangsa, bahasa, sikap dan kemampuan penting untuk mengembangkan logika dan kehidupan pribadi peserta didik, masyarakat dan

bangsa, pengenalan lingkungan fisik dan alam, kebugaran jasmani serta seni budaya daerah dan nasional (Majid & Rochman, 2014: 30).

Mata pelajaran pilihan merupakan kelompok mata pelajaran yang disesuaikan dengan bidang keahlian tertentu dan terdapat pilihan sesuai dengan minat siswa. Mata pelajaran pilihan merupakan kelompok C yang terbagi menjadi 3(tiga) kelompok. Kelompok C1 Mata Pelajaran Dasar Bidang Keahlian terdiri dari IPA Terapan dan Pengantar Pariwisata. Kelompok C2 Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian terdiri dari Tekstil, Dasar Teknologi Menjahit, Dasar Pola, Dasar Desain, dan Simulasi Digital. Kelompok C3 Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Paket Keahlian Tata Busana terdiri dari Pembuatan Hiasan, Desain Busana, Pembuatan Pola, Pembuatan Busana Industri, dan Pembuatan Busana *Custom made*.

Beban belajar untuk siswa SMK Tata Busana dari kelas X, XI hingga kelas XII berjumlah 48 jam pelajaran per minggu dihitung satu jam pelajaran 45 menit. Beban belajar dapat dinyatakan dalam satuan kredit semester (sks) yang diatur tersendiri.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit termasuk dalam struktur kurikulum SMK Program Studi Tata Busana. Mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit merupakan kelompok C3 yaitu kelompok mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan bidang tata busana. Mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit diberikan pada Kelas X semester satu dan dua dengan jumlah jam sebanyak 7 jam pelajaran per minggu.

1) Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit

Mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit merupakan mata pelajaran pilihan kelompok Dasar Kompetensi Kejuruan. Mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit(DTM) menjadi dasar pengetahuan yang wajib dikuasai sebelum melanjutkan pada tingkatan yang lebih tinggi. Mata pelajaran ini wajib ditempuh seluruh peserta didik kompetensi kejuruan tata busana pada tingkat X semester satu dan dua dengan jumlah jam sebanyak 7 jam pelajaran tatap muka.

Dasar Teknologi Menjahit merupakan mata pelajaran yang berisi teori dan praktek teknik menjahit awal. Menurut Ernawati, dkk (2008 : 116) Teknik menjahit merupakan salah satu faktor yang menentukan kualitas produk yang dihasilkan. Ketepatan teknik menjahit, pola yang baik dan ketepatan ukuran merupakan satu kesatuan yang harus diwujudkan untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam pembuatan busana. Teknik menjahit busana juga disesuaikan dengan desain dan bahan dasar yang digunakan.

Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk membekali peserta didik tentang teknologi dasar pembuatan busana, menanamkan penerapan K3 ketika bekerja dan pemeliharaan piranti jahit sebagai alat dasar pembuatan busana. Kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dalam Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit tercantum dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit. (sumber : SMK Negeri 3 Pati)

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
KI 1) Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia
KI 2) Menghayati perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia	2.1.Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan 2.2.Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat 2.3.Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat 2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari
KI 3) Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah	3.1 Mendeskripsikan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3) 3.2 Mendeskripsikan pengertian,jenis dan sumber limbah 3.3 Menjelaskan mesin jahit dan mesin penyelesaian 3.4 Membedakan jenis mesin jahit manual dan industri 3.5 Menjelaskan alatjahitpenunjang 3.6 Mengidentifikasi alat jahit bantumesin manual dan industri 3.7 Menjelaskan standar mutu jahitan 3.8 Menjelaskan pengertian dan jenis kampuh 3.9 Menjelaskan pengertian dan jenis kelim 3.10 Mendeskripsikan pengertian dan jenis belahan 3.11 Mendeskripsikan pengertian dan jenis kerutan 3.12 Mendeskripsikan pengertian dan jenis lipit 3.13 Menjelaskan tujuan dan jenis penyelesaian tepi kain 3.14 Menjelaskan pengertian, tujuan dan jenis saku 3.15 Menjelaskan pengertian, jenis kerusakan mesin jahit 3.16 Menjelaskan pengertian , tujuan dan jenis pemeliharaan alat jahit
KI 4) Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung	4.1 Menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja 4.2 Mengelola limbah organik dan an organik 4.3 Mengidentifikasi bagian bagian mesin jahit dan mesin penyelesaian 4.4 Mengoperasikan mesin jahit manual dan industri 4.5 Menggunakan alat jahit penunjang 4.6 Menggunakan alat jahit bantu mesin manual dan industri 4.7 Memeriksa mutu hasil jahitan 4.8 Membuat macam-macam kampuh 4.9 Membuat macam-macam kelim 4.10 Membuat macam-macam belahan 4.11 Membuat macam-macam kerutan 4.12 Membuat macam-macam lipit 4.13 Membuat penyelaian serip ,depun dan rompok 4.14 Membuat macam-macam saku 4.15 Menganalisis kerusakan kecil pada mesin jahit dan mesin penyelesaian 4.16 Melaksanakan pemeliharaan alat jahit

Berdasarkan tabel 2 diatas, kompetensi dalam mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit yang harus dikuasai peserta didik dapat diringkas dalam bagan 1 dibawah ini.



Gambar 1. Bagan materi mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit

Berikut penjelasan lebih rinci mengenai materi mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit yang tercantum dalam Modul Dasar Teknologi Menjahit I dan Modul Dasar Teknologi Menjahit II (Sri Prihati, 2013 : 7-192) :

(1) Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)

Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) adalah upaya perlindungan yang ditujukan agar tenaga kerja dan orang lain yang berada di tempat kerja/perusahaan selalu dalam keadaan selamat dan sehat, serta agar setiap sumber produksi digunakan secara aman dan efisien.

(2) Pengelolaan Limbah

Limbah adalah bahan/barang sisa atau bekas dari suatu kegiatan atau proses produksi yang fungsinya sudah berubah dari aslinya atau dikatakan pula bahwa

limbah didefinisikan sebagai sisa atau buangan dari suatu usaha dan/atau kegiatan manusia. Pengelolaan limbah disesuaikan dengan jenis limbah yang ada agar tidak merusak lingkungan.

(3) Mesin jahit dan mesin penyelesaian

Mesin jahit merupakan alat pokok yang digunakan untuk menyambungkan potongan-potongan pola yang membentuk busana ataupun benda lain yang disambungkan dengan cara dijahit. Jenis mesin jahit diantaranya mesin jahit manual, mesin jahit industri dan mesin bordir. Mesin penyelesaian merupakan mesin atau alat yang digunakan untuk membantu penyelesaian tahapan pembuatan suatu busana.

(4) Mesin jahit manual dan industri

Mesin jahit manual merupakan mesin jahit yang digerakkan dengan tangan atau kaki dengan jalan memutar roda mesin, sehingga jarumnya ke atas atau ke bawah dan membuat tusuk-tusuk pada kain. Mesin jahit industri merupakan mesin jahit berkecepatan tinggi (*high speed*) yang digerakkan secara otomatis dengan listrik dan dinamo besar.

(5) Alat jahit penunjang

Alat jahit adalah alat-alat yang digunakan untuk keperluan menjahit, membuat busana, lenan rumah tangga maupun benda lain yang dibuat dengan mesin jahit maupun jahit tangan. Alat jahit penunjang merupakan alat jahit yang digunakan untuk menunjang/membantu alat jahit pokok (berbagai mesin jahit).

(6) Alat jahit bantu mesin

Alat jahit bantu mesin (*attachment*) merupakan alat yang dikonstruksikan khusus diluar alat bantu utama pada perangkat mesin jahit, untuk dapat dipasang pada mesin jahit lurus, mesin jahit otomatis maupun mesin jahit industri untuk menghasilkan suatu penyelesaian tertentu. Alat bantu mesin memiliki fungsi menghemat waktu kerja, menghaslkan penyelesaian tertentu yang lebih baik dan mempermudah pekerjaan.

(7) Standar mutu jahitan

Standar mutu jahitan merupakan ukuran patokan (standar) terhadap kualitas (mutu) suatu produk jahitan. Mutu produk adalah kesesuaian ciri dan karakter produk yang dibuat, dengan ciri dan karakter produk yang diminta, dan kemampuan suatu produk untuk memenuhi kebutuhan pemakai dalam kondisi tertentu.

(8) Kampuh

Kampuh adalah jarak antara garis pola/jahitan dan tepi potongan kain. Kampuh dibuat dengan memperhatikan jenis bahan yang digunakan sehingga sesuai dengan fungsinya. Jenis kampuh yaitu kampuh buka, kampuh pipih, kampuh balik, kampuh sarung dan kampuh prancis.

(9) Kelim

Kelim merupakan penyelesaian bagian bawah pada pakaian maupun lenan rumah tangga. Penyelesaian kelim dilakukan dengan tusuk dasar atau menggunakan *attachment* mesin untuk penyelesaian kelim.

(10) Belahan

Belahan adalah suatu penutup atau guntingan pada pakaian yang dibuat untuk memudahkan mengenakan dan menanggalkan pakaian. Macam-macam belahan dapat ditutup dengan tutup tarik maupun kancing.

(11) Kerutan

Kerutan merupakan salah satu hiasan pada pakaian maupun lenan rumah tangga. Kerutan dibuat dari bahan yang dijahit di salah satu sisinya lalu ditarik benangnya sehingga berkerut. Penerapan kerut sebagai hiasan sering terdapat pada garis leher, garis pinggang, kerung lengan dan ujung lengan.

(12) Lipit

Lipit merupakan salah satu hiasan yang diterapkan pada pakaian agar terlihat lebih menarik. Lipit adalah lipatan teratur pada pakaian yang berfungsi untuk menyesuaikan bentuk tubuh, hiasan dan menambah kelonggaran. Satu buah lipit terdiri dari 3 bagian yaitu dalam lipit, lebar lipit dan jarak lipit.

(13) Penyelesaian tepi kain

Penyelesaian tepi kain bertujuan agar tepi guntingan kain tidak bertiras. Penyelesaian tepi kain dapat dilakukan dengan menggunakan kain serong(rompok), lapisan bentuk(depun dan serip).

(14) Saku

Saku adalah kantong yang melekat pada pakaian yang digunakan untuk menyimpan barang yang kecil. Saku dapat bertujuan sebagai fungsional maupun sebagai hiasan. Jenis saku yaitu saku tempel, saku dalam dan saku klep. Jenis saku

memiliki berbagai macam bentuk disesuaikan dengan desain busana yang diinginkan.

(15) Kerusakan mesin

Kerusakan mesin merupakan suatu keadaan dimana mesin tidak berfungsi dengan baik. Kerusakan ringan merupakan kerusakan yang dapat diperbaiki tanpa bantuan ahli, misalnya setikan mesin, jarum mesin dan kain yang dijahit.

(16) Pemeliharaan alat jahit

Pemeliharaan alat jahit merupakan suatu kegiatan untuk memelihara atau menjaga fasilitas atau peralatan praktik dan mengadakan perbaikan atau penyesuaian penggantian yang diperlukan agar keadaan alat yang digunakan memuaskan sesuai dengan rencana untuk mempertahankan kondisi alat dan memaksimalkan umur alat tersebut.

Berdasarkan uraian diatas terdapat salah satu Kompetensi Dasar yang akan menjadi pembahasan dalam penelitian ini yaitu pada KD 4,14 Membuat Macam-macam Saku. Kompetensi dasar membuat macam-macam saku yang meliputi pembuatan saku tempel, saku samping, saku *passepaille*, saku *passepaille* dengan klep dan saku vest. Namun, penelitian yang dilakukan hanya difokuskan pada kompetensi pembuatan saku *passepaille*. Lebih jelasnya kompetensi pembuatan saku dapat pada Tabel 3.

Tabel 3. Silabus materi pelajaran pembuatan saku

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Menjelaskan pengertian, tujuan dan jenis saku Membuat macam-macam saku	Menyiapkan alat dan bahan Membuat saku tempel Memuat saku vest Membuat saku <i>passepaille</i> Membuat saku klep Membuat saku sisi	Mengamati Melakukan kegiatan mengamati job sheet, contoh jadi pembuatan saku Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi tentang proses dan teknik menjahit saku Menanya Mengajukan pertanyaan tentang teknik menjahit saku Mendiskusikan dengan teman/secara kelompok tentang teknik dan tahapan menjahit saku Eksperimen Mengumpulkan informasi tentang alat dan bahan, teknik dan tahapan menjahit saku sesuai prosedur dari internet/studi banding (industri pakaian jadi) Asosiasi Membuat laporan hasil kegiatan mencari informasi tentang persiapan alat dan bahan, teknik dan tahapan menahit saku sesuai prosedur internet/studi banding (industry/pakaian jadi) serta melakukan kegiatan membuat saku Komunikasi Mempresentasikan laporan hasil informasi tentang persiapan alat dan bahan, teknik dan tahapan menjahit saku	Tugas Menyelesaikan soal-soal Tes Tes tertulis bentuk uraian Tes Unjuk Kerja Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap dan penilaian proses unjuk kerja	28 jam	Jobsheet Buku Guru Dasar Teknologi Menjahit

(Sumber : SMK Negeri 3 Pati)

2) Saku *Passepoille* pada Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit

Saku *Passepoille* merupakan alah satu materi pokok dari Kompetensi Dasar membuat saku pada Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit di Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Busana Butik. Dibawah ini dijelaskan lebih rinci mengenai kompetensi pembuatan saku *passepaille*.

a) Pengertian Saku

Saku adalah kantong yang melekat pada pakaian digunakan untuk menyimpan barang yang kecil (Dwijanti, 2013:110). Sedangkan menurut

Nanie Asri (1993:39) saku adalah bagian dari busana(pakaian) yang berfungsi sebagai hiasan busana dan dapat digunakan untuk menyimpan suatu benda. Menurut Injoo dan Mykyung (2012:273) *pockets are pouches created as a part of garments, which although historically conceived as functional elements now act as a significant design detail on nearly every kind of clothing*. Saku adalah kantong yang dibuat sebagai bagian dari pakaian, yang secara historis saku merupakan elemen fungsional suatu busana namun sekarang saku lebih berfungsi sebagai detail desain pada hampir setiap jenis busana.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa saku merupakan salah satu bagian busana yang digunakan untuk menyimpan suatu benda dan sebagai hiasan busana. Hampir semua jenis busana dapat ditambahkan saku. Pada jenis pakaian tertentu saku merupakan bagian wajib yang harus ada yang menjadi suatu ciri jenis pakaian tersebut, terutama pakaian pria diantaranya jas, pantalon dan kemeja. Sedangkan untuk busana wanita keberadaan saku lebih ditekankan pada unsur keindahan atau detail busana tersebut. Berbagai macam variasi bentuk, letak dan detailnya dibuat berdasarkan trend busana yang sedang berlangsung.

b) Fungsi Saku pada Busana

Fungsi saku yang terdapat pada busana sebagai berikut :

- (1) kantong untuk menyimpan suatu benda kecil
- (2) pelengkap busana
- (3) ciri-ciri suatu jenis pakaian

(4) pemanis/hiasan busana

c) Macam-macam Jenis Saku

Menurut Nanie Asri(1997:39) berdasarkan letaknya saku dibedakan menjadi dua yaitu saku luar(tempel) dan saku dalam(bobok). Saku luar atau saku tempel yaitu saku yang dijahit pada bagian luar busana sehingga terlihat bentuknya menempel pada busana. Jenis saku luar dibedakan menjadi dua yaitu saku tempel datar dan saku tempel 3 dimensi. Saku luar biasa diterapkan pada busana pria, dengan tutup saku maupun tanpa tutup. Bentuk saku tempel pada umumnya berbentuk segi empat atau segi lima, namun dapat bervariasi tergantung desain yang diinginkan.

Saku dalam atau saku bobok adalah saku yang terletak pada bagian dalam busana dengan cara dibobok/digunting/dilubangi sedangkan pada bagian luar hanya terlihat lubang saku atau kelepaknya saja. Pembuatan saku dalam lebih rumit dibanding saku luar. Saku dalam dapat dibuat mendatar, tegak, menyudut atau serong. Macam-macam saku dalam yaitu :

- (1) Saku *passepoille*, yaitu saku yang memiliki belahan dua lajur atas dan bawah yang bagian lubangnya diselesaikan dengan kumai serong atau bahan melebar. Lebar masing-masing lajur 4mm – 5mm. Biasanya saku *passepoille* diterapkan pada blus, celana dan jas.
- (2) Saku vest, yaitu saku yang memiliki belahan satu lajur pada lubang saku. Lebar lajur saku vest biasanya 2cm – 2,5cm. Saku vest biasa diterapkan pada celana, kemeja, jas dan blus.

- (3) Saku klep, yaitu saku dalam yang memiliki klep/tutup pada bagian lubangnyanya yang mengarah ke bawah. Rata-rata lebar klep 4,5 cm – 5,5 cm. Saku klep dapat berasal dari saku *passepoille* atau saku vest yang diberi penutup. Biasa diterapkan pada blus, celana dan jas.
- (4) Saku sisi, yaitu saku dalam tanpa lajur yang menyatu pada garis sisi suatu pakaian sehingga tidak tampak dari luar. Variasi saku sisi dapat dibuat sedikit terlihat serong atau bentuk L namun tetap tanpa lajur. Saku sisi biasa diterapkan pada celana, blus, dan baju koko.

d) Pengertian Saku *Passepoille*

Saku *passepoille*, Menurut Poespo (2005:92), istilah *passepoille* berasal dari bahasa Prancis, sedangkan nama lain dari *passepoille* adalah *bound opening pocket* (saku dengan lajur bukaan). *Passepoille* biasa digunakan untuk lubang kancing (*bound buttonhole*) dan saku dalam (*bound opening pocket*). Bahan untuk membuat *passepoille* disarankan dengan menggunakan *cotton*/katun. Saku *Passepoille* biasa digunakan untuk membuat *jas*, *blazer*, ataupun celana dan identik dengan *tailoring*.

Saku *Passepoille* yaitu saku yang memiliki belahan dua lajur atas dan bawah yang bagian lubangnyanya diselesaikan dengan kumai serong atau bahan melebar. Lebar masing-masing lajur 4mm – 5mm.

e) Karakteristik Saku *Passepoille*

Karakteristik atau ciri-ciri saku *passepoille* adalah :

- (1) Saku *passepoille* merupakan saku dalam
- (2) Terdapat dua lajur atas dan bawah

- (3) Lubang saku diselesaikan dengan kumai serong atau bahan melebar
- (4) Lebar lajur kecil antara 4 – 5 mm
- (5) Bentuk atau arah lajur dapat divariasikan

f) Penerapan Saku *Passepoille* pada Busana

Menurut Djati pratiwi (2001: 36) Saku *passepoille* sering dipasang pada blus, kemeja, jaket maupun celana. Sedangkan menurut Goet Poespo (2009: 105) saku *passepoille* biasa diterapkan pada jas, blazer dan jaket. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan saku *passepoille* dapat diterapkan pada busana wanita maupun busana pria. Busana yang digunakan dalam kesempatan santai hingga formal tergantung bentuk dan desain saku disesuaikan dengan jenis busana dan kesempatan pemakaian. Jenis busana yang dapat diterapkan saku *passepoille* :

- (1) Blus wanita
- (2) Blazer wanita
- (3) Jas pria
- (4) Celana pria
- (5) Kemeja pria
- (6) Jaket

g) Alat dan bahan pembuatan saku *passepoille*

Pembuatan saku *passepoille* memerlukan alat dan bahan yang harus diperiapkan terlenih dahulu yaitu :

- (1) Alat
 - (a) Mesin jahit dan kelengkapannya, untuk menjahit
 - (b) Gunting kain, untuk menggunting bahan
 - (c) Gunting benang, untuk menggunting benang

- (d) Gunting kertas, untuk menggunting kertas pola
- (e) Pita ukur, untuk mengukur
- (f) Penggaris, untuk membuat garis lurus
- (g) Pensil, untuk membuat pola
- (h) Penghapus, untuk mengoreksi kesalahan pembuatan pola
- (i) Rader, untuk memberi tanda jahitan
- (j) Karbon jahit, untuk memberi tanda jahitan
- (k) Kapur jahit, untuk memberi tanda bantu
- (l) Jarum tangan, untuk membuat jahitan bantu
- (m) Jarum pentul, untuk membantu menyemat bagian yang akan dijahit
- (n) Penedel, untuk mengoreksi jahitan
- (o) Setrika, untuk merapikan bahan dan hasil jahitan
- (p) Sprayer, untuk menyemprotkan air ketika menyetrika
- (q) Kain alas setrika, sebagai alas untuk menyetrika agar bahan utama tidak terkena setrika secara langsung, menghindari mengkilap atau gosong.

(2) Bahan

- (a) Kain, bahan utama yang digunakan untuk membuat saku
- (b) Furing, sebagai lapisan kantong saku
- (c) Bahan pelapis, dapat berupa fiseilin atau kain gula
- (d) Benang jahit, sesuai warna bahan
- (e) Kertas pola, untuk membuat pola

h) Langkah Pembuatan Saku *Passepoille*

Membuat saku *passepoille* membutuhkan ketelitian, hal ini disampaikan oleh Nanie Asri Yuliati (1993: 35), bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan pada pembuatan saku adalah sebagai berikut :

- (1) Arah serat, arah serat untuk membuat saku *passepoille* lebih baik serong 45° jika bahan yang digunakan polos, namun arah serat juga dapat tidak serong jika bahan yang digunakan bermotif,
- (2) Motif kain, membuat saku *passepoille* juga harus memperhatikan motif bahan utama sehingga motif dapat bertemu,
- (3) Variasi/modelnya,
- (4) Mengguntingnya harus berhati-hati, jika tidak akan mengakibatkan kesalahan yang total,
- (5) Harus diperhatikan letak saku pada busana agar saku tepat dan sesuai yang diinginkan,
- (6) Diberi tanda terlebih dahulu kemudian dikontrol supaya pada saat saku terpasang tidak salah
- (7) Jika sudah tepat baru dikerjakan

Langkah-langkah pembuatan saku *passepoille* menurut Nanie Asri (1997:40) :

- (1) Tentukan besar saku yang dikehendaki
- (2) Kumai serong yang diperlukan untuk *passepoille* lebar 9 cm
- (3) Gunting satu helai kain untuk lapisan saku bagian dalam
- (4) Kain lapisan bagian dalam diletakkan dibawah kain untuk saku, bagian baik berhadapan dengan bagian buruk kain tempat saku
- (5) Kumai serong diletakkan diatas kain tempat saku, bagian baik berhadapan dengan bagian baik
- (6) Jahit tepat pada garis pola

- (7) Gunting bagian tengah dari jahitan tadi, 1 cm sebelum berakhir gunting ke arah sudut
- (8) Balikkan kumai serong ke bagian buruk
- (9) Kumai serong bagian atas dan bawah membentuk *passepoille* selebar $\frac{1}{2}$ cm
- (10) *Passepoille* bagian bawah disetik tepat pada alur tiras *passepoille* bagian bawah dilipat dan disetik mesin
- (11) Lapisan dalam saku dijahit dengan kampuh balik
- (12) *Passepoille* bagian atas disetik tepat pada alur dengan lapisan dalam saku ikut terjahit

Persiapan membuat saku *passepoille* menurut Goet Poespo (2009 : 105) siapkan komponen yang digunakan untuk membuat saku yang terdiri dari :

- (1) Komponen I: komponen tempat saku dengan ukuran 20 cm x 25 cm, contoh: kain drill atau kain dengan ketebalan sedang hingga tebal.
- (2) Komponen II: *passepoille* atas dan *passepoille* bawah dengan kain drill/katun dengan 10 cm x 16 cm sebanyak 2 lembar dan arah serat serong
- (3) Komponen III: Kain drill/katun untuk lapisan saku pada bagian bawah furing dengan ukuran 8 cm x 16 cm
- (4) Komponen IV : Kain furing untuk kedalaman saku atau kantong dengan ukuran 16 x 40 cm. Contoh: asahi, ero, dll
- (5) Lekatkan vislin dengan ukuran 10 cm x 16 cm pada bagian atas komponen tempat saku (komponen I), *passepoille* atas dan *passepoille* bawah (komponen II), lapisan saku (komponen III) sesuaikan arah serat vislin dengan bahan.

(6) Komponen tempat saku pada bagian buruk kain tandai letak saku dengan menggunakan kapur jahit.

(7) Lipat *passepoille* atas dan *passepoille* bawah, pressing kain drill

Proses membuat saku *passepoille* menurut Chatherine M. Doer (1967: 184 -188)

(1) Letakkan *passepoille* atas dan *passepoille* bawah pada komponen tempat saku tepat diletak tanda lubang saku dengan bantuan jarum pentul atau jelujur. Kemudian jahit lurus sesuai tanda dengan panjang yang sama *passepoille* pada komponen tempat saku

(2) Gunting bagian tengah antara *passepoille* atas dan *passepoille* bawah dan gunting serong menyudut sampai 0,1 cm sebelum jahitan

(3) *Passepoille* dibalik melalui guntingan lubang saku, sehingga *passepoille* atas dan *passepoille* bawah bertemu.

(4) Pastikan *passepoille* memiliki ukuran yang sama yaitu 0,5 cm antara bagian atas dan bawah serta tidak saling menindih atau bahkan terbuka harus rapat dengan menjelujur silang.

(5) Sudut-sudut lubang saku dikuatkan dengan jahitan pada bagian buruk dan segitiga dari guntingan lubang dijahit ke *passepoille*

(6) Jahit/sambung potongan *passepoille* bawah dengan kain furing, dan jahit lapisan di atas furing pada bagian ujung.

(7) Jahit bagian atas saku *passepoille* dengan furing

(8) Selesaikan bagian kantong sesuai pada gambar. Bagian tepi kantong diselesaikan dengan diobras.

2. Pencapaian Hasil Belajar Kompetensi Pembuatan Saku *Passepoille*

a. Pengertian Kompetensi

Arti kata kompetensi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kewenangan (kekuasaan) untuk menentukan (memutuskan sesuatu), kemampuan menguasai gramatika suatu bahasa secara abstrak atau batiniah. Menurut Syaodih S. Dan Erlina S. (2012: 39) kompetensi adalah perbuatan, perilaku atau performa yang menunjukkan kecakapan, kebiasaan melakukan tugas atau peranan secara standar sesuai dengan tuntutan suatu okupasi, pekerjaan maupun profesi. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan pengertian kompetensi adalah seperangkat sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh peserta didik setelah mempelajari suatu muatan pembelajaran, menamatkan suatu program, atau menyelesaikan satuan pendidikan tertentu. Sedangkan menurut Yamin (2007: 1) kompetensi adalah kemampuan yang dapat dilakukan siswa yang mencakup tiga aspek, yaitu : pengetahuan, sikap dan ketrampilan.

Pengertian lain menurut Suparman (2012: 64-66) *competence (or competency) is the ability of an individual perform a job properly. Competence as a combination of knowledge, skills, and behavior used to improve performance; or as thhe states or quality of being adequately or well qualified, having the ability to perform a specific role.* Definisi tersebut mengartikan kompetensi merupakan kemampuan dari seorang individu yang ditunjukkan dengan kinerja baik dalam jabatan atau pekerjaannya. Kompetensi itu kombinasi antara pengetahuan, ketrampilan dan perilaku yang digunakan untuk meningkatkan

kinerja, keadaan, kualitas yang memadai hingga sangat berkualitas dan mempunyai ketrampilan untuk menampilkan peran tertentu.

Suparman (2012 : 67) definisi kompetensi sebagai berikut :

- 1) “Kompetensi berbeda dengan pengetahuan(*knowledge*), ketrampilan (*skill*), dan sikap (*attitude*).
- 2) Kapabilitas atau kemampuan adalah hasil penerapan tiga kawasan kemampuan yaitu pengetahuan, ketrampilan dan sikap.
- 3) Kapabilitas atau kemampuan adalah dasar untuk mencapai kompetensi. Oleh karena itu kemampuan disebut pula kompetensi dasar.
- 4) Kompetensi dicapai sebagai hasil penggunaan kapabilitas atau kemampuan.
- 5) Kompetensi melekat pada diri individu bukan pada jabatan formal.
- 6) Kompetensi diindikasikan dengan kualitas penyelesaian pekerjaan atau kinerja minimal baik. Bila seseorang mempunyai kinerja yang baik, lebih baik atau baik sekali maka ia disebut mempunyai kompetensi.”

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka disimpulkan bahwa kompetensi adalah kemampuan atau kapabilitas hasil dari penerapan tiga kawasan kemampuan yaitu pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang ditunjukkan dalam perubahan perilaku dan peningkatan kinerja yang lebih baik sesuai hingga melebihi tuntutan standar suatu okupasi(kedudukan), pekerjaan atau profesi tertentu.

Kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa terangkung dalam struktur kurikulum pendidikan menengah yang terbagi atas beberapa mata pelajaran dan beban belajar yang terinci dalam kompetensi dasar dan kompetensi inti. Kompetensi inti pada kurikulum 2013 merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas.

Kompetensi inti terdiri dari : kompetensi inti sikap spiritual, kompetensi inti sikap sosial, kompetensi inti pengetahuan dan kompetensi inti ketrampilan (Permendikbud no 24. Th 2013). Sedangkan menurut Wiyani (2013:99) menyatakan bahwa kompetensi Inti (KI) merupakan terjemahan atau operasionalisasi dari Standar Kompetensi Lulusan dalam bentuk kualitas yang wajib dimiliki peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan.

Kompetensi dasar merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti. Kompetensi inti dan kompetensi dasar digunakan sebagai dasar untuk perubahan buku teks pelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah (Permendikbud No.24 tahun 2016). Menurut Yamin (2007: 1) kompetensi dasar merupakan kemampuan minimal dalam mata pelajaran yang harus dimiliki oleh lulusan.

Berdasarkan pendapat di atas maka disimpulkan pengertian kompetensi inti adalah kemampuan inti terjemahan atau operasionalisasi dari standar kompetensi lulusan yang wajib dimiliki siswa yang telah menyelesaikan jenjang pendidikan tertentu. kompetensi inti tercantum pada setiap mata pelajaran yang ada dalam struktur kurikulum. Kompetensi dasar adalah kemampuan minimal yang harus dicapai peserta didik pada mata pelajaran tertentu.

Kompetensi dasar dalam suatu mata pelajaran selanjutnya dijabarkan menjadi 2 sampai dengan 5 indikator kemampuan yang harus dikuasai siswa untuk setiap butir kompetensi dasar. Indikator kemampuan dalam suatu mata

pelajaran disesuaikan dengan kemampuan siswa yang terdiri dari kemampuan kognitif, kemampuan afektif dan kemampuan psikomotorik (Yamin, 2007: 2). Ketiga kemampuan tersebut harus dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pendidikan dalam kurikulum 2013 yaitu tercapainya penguasaan kompetensi siswa pada aspek sikap, pengetahuan dan ketrampilan.

Didukung pendapat lain dari Majid (2014: 44) mengungkapkan bahwa ruang lingkup aspek/domain penilaian hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu, afektif, kognitif, dan psikomotorik.

1) Aspek afektif

Aspek afektif (*affective domain*) merupakan tujuan pembelajaran yang berkenaan dengan sikap dan nilai. Tujuan afektif mengubah perhatian dari yang sederhana menuju yang rumit untuk memilih fenomena serta menanamkan fenomena itu sesuai dengan karakter dan kata hatinya. Ranah afektif terlihat dalam sikap, minat, apresiasi, nilai dan emosi atau prasangka.

Menurut Yamin (2007:2) kemampuan afektif adalah kemampuan yang berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat, penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek. Krathwohl, Bloom dan Masia (Yamin, 2007: 2) mengembangkan kemampuan afektif ke dalam 5 kelompok yaitu pengenalan, pemberian respon, penghargaan terhadap nilai, pengorganisasian dan pengamalan.

a) Pengenalan : mengenal, menerima dan memperhatikan berbagai stimulus.

Perlakuan terhadap siswa untuk bersikap pasif, sekedar mendengar dan memperhatikan mekanisme dari sesuatu yang dijelaskan. Indikator pada

kompetensi ini adalah mendengarkan, menghadiri, melihat dan memperhatikan.

- b) Pemberian Respon : reaksi terhadap suatu gagasan, benda atau system nilai. Perilaku yang diminta misalnya berpartisipasi, patuh, memberi tanggapan secara sukarela. Indikator tingkat ini adalah mengikuti, mendiskusikan, berlatih, mematuhi.
- c) Penghargaan terhadap nilai : perasaan, keyakinan atau anggapan bahwa suatu gagasan/cara berfikir, benda tertentu memiliki nilai. Indikator kemampuan ini adalah memilih, menyakini, bertindak, mengemukakan argument.
- d) Pengorganisasian : mengorganisasikan nilai yang dipilih dalam suatu system nilai dan menentukan hubungan diantara nilai-nilai tersebut mana yang lebih bermakna. Indikatornya adalah memutuskan, membandingkan, membuat sistematisasi.
- e) Pengamalan : perilaku yang konsisten dalam system nilai pribadi ke dalam filsafat hidup yang merupakan bagian dari karakter. Indikator kompetensi ini adalah menunjukkan sikap, menolak, mendemonstrasikan, menghindari.

Karakteristik ranah afektif terdapat 5 aspek yaitu sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral. Kompetensi aspek afektif(sikap) dalam kurikulum 2013 dibagi menjadi dua, yaitu sikap spiritual dan sikap sosial. Sikap spiritual mengacu pada pembentukan peserta didik yang beriman dan bertaqwa. Sedangkan sikap sosial mengacu dengan pembentukan peserta didik yang berakhlak mulia, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Kompetensi sikap spiritual mengacu pada KI-1 yaitu, Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

Kompetensi sikap sosial mengacu pada KI-2 yaitu, menghayati perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

2) Aspek kognitif

Menurut Yamin (2007: 2) kemampuan kognitif adalah merangsang kemampuan berfikir, kemampuan memperoleh pengetahuan, kemampuan yang berkaitan dengan perolehan pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Menurut Majid (2014: 45-46) Aspek kognitif dapat dibedakan atas enam jenjang, yaitu aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

- a) Pengetahuan (*knowlegde*) pada jenjang ini siswa dituntut untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya suatu konsep, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.
- b) Pemahaman (*comprehension*) dalam jenjang ini siswa dituntut untuk memahami apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal yang lain.

- c) Penerapan (*application*) pada jenjang menuntut kesanggupan menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip dalam situasi baru dan konkret.
- d) Analisis (*analysis*) adalah jenjang kognitif yang menuntut seseorang untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya.
- e) Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan yang menuntut seseorang untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru dari beberapa faktor. Hasil yang didapatkan bisa berupa, tulisan, rencana atau mekanisme.
- f) Evaluasi (*evaluation*) dalam jenjang ini menuntut seseorang untuk dapat menilai pada suatu situasi, keadaan, pertanyaan, atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

Taksonomi Bloom (Yamin, 2007: 5-9) mengelompokkan tujuan kognitif ke dalam enam kategori yang mencakup dari ketrampilan intelektual paling sederhana hingga paling kompleks. Enam jenjang ketrampilan kognitif menurut taksonomi Bloom adalah sebagai berikut :

- a) Pengetahuan : menuntut siswa untuk mengingat
- b) Pemahaman : menerjemahkan atau menyebutkan kembali yang telah didengar dengan kata-kata sendiri
- c) Penerapan : mengembangkan, memodifikasi informasi yang telah dipelkajari dalam situasi/konteks yang baru

- d) Analisis : mengidentifikasi, memisahkan dan membeda-bedakan komponen/elemen satu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesa dan memeriksa ada tidaknya kontradiksi
- e) Sistesis : mengkombinasikan elemen ke dalam satu kesatuan atau struktur yang lebih besar
- f) Evaluasi : membuat penilaian dan keputusan tentang suatu gagasan, metode, produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu.

3) Aspek psikomotorik

Kemampuan psikomotorik yaitu kemampuan melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan dan kemampuan yang berkaitan dengan gerakan fisik (Yamin, 2007: 15). Menurut Bloom (Majid, 2013: 52) kompetensi psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui ketrampilan memanipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Menurut Romiszowski (Amin, 2015: 407) keterampilan adalah berkenaan dengan tindakan yang berupa tindakan intelektual atau fisik dan reaksi terhadap ide-ide, benda atau orang yang dilakukan seseorang dengan cara yang cakap untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan menurut Dave (Majid, 2014: 33) hasil belajar psikomotor dapat dibedakan menjadi lima tahap, yaitu:

- a) Imitasi, kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan yang sederhana dan sama persis dengan apa yang dilihat.
- b) Manipulasi, kemampuan melakukan kegiatan sederhana yang belum pernah dilihat sebelumnya, tetapi berdasarkan pedoman atau petunjuk.

- c) Presisi, kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan yang akurat sehingga mampu menghasilkan produk kerja yang tepat.
- d) Artikulasi, kemampuan melakukan kegiatan yang kompleks dan tepat sehingga hasil kerjanya merupakan sesuatu yang utuh.
- e) Naturalisasi, kemampuan melakukan kegiatan secara refleks, yakni kegiatan yang melibatkan fisik sajasehingga efektifitas kerja tinggi.

Pada aspek psikomotor, aktivitas pembelajaran melibatkan proses tertentu yang akan menghasilkan produk sebagai hasil akhir dari aktivitas belajar tersebut.

4) Pengukuran Pencapaian Kompetensi

Pengukuran menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah proses, cara, perbuatan mengukur. Menurut Abdul Majid (2014 : 36) pengukuran pembelajaran yaitu mengukur dengan alat ukur berupa tes maupun nontes untuk memberi angka atau nilai terhadap proses pembelajaran ataupun pekerjaan siswa sebagai hasil belajar yang merupakan cerminan tingkat penguasaan terhadap materi yang dipersyaratkan, kemudian membandingkan angka tersebut dengan criteria tertentu yang berupa batas penguasaan minimum maupun berupa kemampuan umum kelompok, sehingga muncullah nilai yang mencerminkan kualitas proses dan hasil belajar.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, menyebutkan indikator pencapaian kompetensi adalah perilaku yang dapat

diukur/diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran.

Pencapaian kompetensi adalah pengetahuan, pengertian, dan keterampilan yang dikuasai sebagai hasil pengalaman pendidikan khusus (Putrohari, 2009: 10). Lebih lanjut Putrohari mengemukakan alasan perlu dilakukannya pengukuran pencapaian kompetensi yaitu: Untuk menggambarkan pengetahuan dan keterampilan siswa atau sebagai dasar untuk mengambil keputusan fungsi penting pada tes pencapaian adalah memberi umpan balik dengan mempertimbangkan efektifitas pembelajaran, pengetahuan pada performance siswa membantu guru untuk mengevaluasi pembelajaran mereka dengan menunjuk area dimana pembelajaran telah efektif dan area dimana siswa belum menguasai.

Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan, sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan. Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Sikap diperoleh melalui aktivitas menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Keterampilan diperoleh melalui aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Masing-masing ranah kompetensi harus diukur pencapaiannya dengan alat ukur yang berbeda sesuai dengan kriteria.

(1) Penilaian Ranah Afektif

Kompetensi ranah afektif berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap dan cara penyesuaian diri. Objek sikap

dapat berupa simbol, ungkapan, slogan, orang, institusi, ideal, ide, sebagainya. Secara umum, objek sikap dapat dinilai dalam proses pembelajaran sebagai berikut (Abdul Majid, 2013: 164):

- (a) Sikap terhadap materi pelajaran. Sikap positif peserta didik terhadap materi pelajaran akan mengembangkan minat belajar, sehingga lebih mudah diberi motivasi, dan lebih mudah menyerap materi pelajaran yang diajarkan.
- (b) Sikap terhadap guru/pengajar. Peserta didik harus memiliki sikap positif terhadap guru, jika tidak mereka akan cenderung mengabaikan hal-hal yang diajarkan dan sukar menyerap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.
- (c) Sikap terhadap proses belajar. Proses pembelajaran mencakup suasana pembelajaran, strategi, metodologi, dan teknik pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran yang menarik, nyaman dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.
- (d) Sikap berkaitan dengan nilai atau norma yang berhubungan dengan suatu materi pelajaran.

Kurikulum 2013 membagi kompetensi sikap (afektif) menjadi dua yaitu sikap spiritual dan sikap social. Sikap spiritual mengacu pada KI-1 : menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianut. Sikap social mengacu pada KI-2 : menghargai dan menghayati perilaku social dalam berinteraksi dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya. Rumusan indicator domain sikap spiritual dan social dapat dilihat pada table dibawah (Majid, 2014:167):

Tabel 4 .Daftar Deskripsi Indikator Kompetensi Afektif

Sikap dan Pengertian	Indikator
Sikap Spiritual Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianut	Berdoa sebelum dan sesudah menjalankan sesuatu Menjalankan ibadah tepat waktu Memberi salam sesuai agama yang dianut Bersyukur atas segala nikmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa Berserah diri kepada Tuhan setelah melakukan suatu usaha Menjaga lingkungan hidup disekitar Memelihara hubungan baik dengan sesama umat ciptaan Tuhan Menghormati orang lain menjalankan ibadah sesuai agamanya
Sikap Sosial 1. Jujur : perilaku dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan	Tidak menyontek dalam mengerjakan tugas/ujian Tidak menjadikan plagiat dari karya orang lain Mengungkapkan perasaan apa adanya Menyerahkan barang temuan kepada pihak berwenang Membuat laporan berdasarkan data/informasi yang sebenarnya Mengakui kesalahan/kekurangan yang dimiliki
2. Disiplin : tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan	Datang tepat waktu Patuh pada tata tertib sekolah/aturan bersama Mengerjakan/mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan Mengikuti kaidah berbahasa tulis yang baik dan benar
3. Tanggung Jawab : sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan Negara dan Tuhan	Melaksanakan tugas individu dengan baik Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan Tidak menyalahkan/menuduh orang lain tanpa bukti akurat Mengembalikan barang yang dipinjam Mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan Menepati janji Tidak menyalahkan orang lain atas tindakan sendiri Melaksanakan apa yang pernah dikatakan tanpa diperintah lagi
4. Toleransi : sikap dan tindakan yang menghargai keberagaman latarbelakang, pandangan dan keyakinan	Tidak mengganggu teman yang berbeda pendapat Menerima kesepakatan Menerima kekurangan orang lain Memaafkan kesalahan orang lain Mau dan mampu bekerja sama dengan orang yang memiliki perbedaan latarbelakang, pandangan dan keyakinan Tidak memaksakan pendapat/keyakinan diri pada orang lain Terbuka/menerima sesuatu yang baru
5. Gotong Royong : bekerja bersama-sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong secara ikhlas	Terlibat aktif dalam kegiatan kerja bakti Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan Membantu orang lain tanpa mengharap imbalan Aktif dalam kerja kelompok Memusatkan perhatian pada tujuan kelompok Tidak mendahulukan kepentingan pribadi Mencari jalan untuk mengatasi perbedaan diri dengan orang lain Mendorong orang lain untuk bekerja sama demi tercapainya tujuan bersama
6. Santun/Sopan : sikap baik dalam pergaulan baik dalam berbahasa maupun tingkah laku. Norma kesantunan bersifat relative, artinya dianggap baik/santun pada tempat dan waktu tertentu bisa berbeda pada tempat dan waktu yang lain	Menghormati orang yang lebih tua Tidak berkata kasar, kotor dan takabbur Tidak meludah disembarang tempat Tidak menyela pembicaraan Mengucapkan terimakasih setelah menerima bantuan Bersikap salam, senyum, sapa Meminta izin ketika memasuki ruang atau menggunakan barang orang lain Memperlakukan orang lain dengan baik
7. Percaya Diri : kondisi mental atau psikologis seseorang yang member keyakinan kuat untuk berbuat atau bertindak	Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu Mampu membuat keputusan dengan cepat Tidak mudah putus asa Tidak canggung dalam bertindak Berani presentasi didepan kelas Berani berpendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan

(Sumber : Kemendikbud, model penilaian kompetensi, 2013)

Menurut Basuki & Hariyanto (2014:196) Instrumen penilaian afektif dapat berupa kuesioner atau lembar hasil observasi. Instrument penilaian afektif meliputi lembar pengamatan sikap, minat, nilai, moral dan konsep diri. Ada 11 langkah dalam mengembangkan instrument penilaian afektif yaitu :

- (1)menentukan spesifikasi instrument,
- (2)menulis instrument,
- (3)menentukan skala instrument,
- (4)menentukan pedoman pemberian skor,
- (5)menelaah instrument,
- (6)merakit instrument,
- (7)melaksanakan uji coba,
- (8)menganalisis uji coba,
- (9)memperbaiki instrument,
- (10)melaksanakan pengukuran,
- (11)menafsirkan hasil pengukuran.

Menurut Sukiman (2012:122) Ada beberapa bentuk teknik evaluasi nonten yang dapat digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar afektif, antara lain : teknik proyeksi, skala minat, skala sikap, pengamatan (observasi), laporan diri, wawancara, kuisisioner/angket, biografi dan *anecdotal record*.

Menurut Abdul Majid (2014:77) teknik dan instrument yang digunakan untuk penilaian kompetensi sikap adalah :

- (1) Observasi, merupakan teknik penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan indra, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan pedoman observasi yang berisi sejumlah indicator perilaku yang diamati.
- (2) Penilaian diri, merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya dalam konteks pencapaian kompetensi. Instrument yang digunakan berupa lembar penilaian diri.

- (3) Penilaian antar peserta didik, merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk saling menilai terkait dengan pencapaian kompetensi. Instrument yang digunakan berupa lembar penilaian antarpeserta didik.
- (4) Jurnal, merupakan catatan pendidik di dalam dan di luar kelas yang berisi informasi hasil pengamatan tentang kekuatan dan kelemahan peserta didik yang berkaitan dengan sikap dan perilaku.

Menurut Nana Sudjana (2013: 85-86) langkah yang harus ditempuh dalam membuat pedoman observasi langsung adalah sebagai berikut:

- (1) melakukan observasi langsung terlebih dahulu terhadap suatu proses tingkah laku (kegiatan). Melakukan pengamatan, lalu mencatat kegiatan yang dilakukan dari awal sampai akhir. Hal ini dilakukan untuk menentukan jenis perilaku yang muncul sebagai acuan pembuatan aspek-aspek yang akan diamati nantinya, (2) berdasarkan pengamatan tersebut, penilai menentukan aspek-aspek mana dari perilaku tersebut yang akan diamati sehubungan dengan keperluannya. Urutkan aspek-aspek tersebut sesuai dengan apa yang seharusnya berdasarkan khazanah pengetahuan ilmiah. Rumusan tingkah laku tersebut harus jelas dan spesifik sehingga dapat diamati oleh pengamatnya, (3) menentukan bentuk pedoman observasi, apakah bentuk bebas (tidak perlu ada jawaban, tetapi mencatat apa yang tampak) atau pedoman yang terstruktur (memakai kemungkinan jawaban). Apabila dipakai bentuk yang berstruktur, tetapkan pilihan jawaban serta indikator-indikator dan setiap jawaban yang disediakan sebagai pegangan bagi pengamat pada saat melakukan observasi nanti, (4) sebelum observasi dilaksanakan, diskusikan dahulu pedoman observasi yang telah dibuat dengan calon observer

agar setiap aspek yang diamati dapat dipahami maknanya dan bagaimana cara mengisinya, (5) bila ada hal khusus yang menarik, tetapi tidak ada dalam pedoman observasi, sebaiknya disediakan catatan khusus atau komentar pengamatan di bagian akhir pedoman observasi.

Dalam penelitian ini, penilaian ranah afektif menggunakan penilaian sikap dengan teknik observasi menggunakan alat ukur lembar observasi.

(2) Penilaian Ranah Kognitif

Pengukuran kompetensi aspek kognitif atau ranah pengetahuan pada siswa dilakukan dengan tes tulis, tes lisan, dan penugasan. Setiap teknik tersebut dilakukan dengan menggunakan instrumen yang relevan. Teknik dan bentuk instrumen penilaian aspek pengetahuan dapat dilihat pada Tabel 5 (Ibrahin dan Nana Syaodih, 2003:88-89).

Tabel 5. Teknik Dan Bentuk Instrumen Penilaian Kognitif

Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
Tes tulis	Tes Objektif(tes benar salah, tes pilihan ganda, tes menjodohkan, tes melengkapi/jawaban singkat) Tes Uraian(tes uraian terbatas dan tes uraian bebas)
Tes lisan	Daftar pertanyaan
Tes Perbuatan	Tes perbuatan melakukan tugas praktik sesuai dengan jenis ketrampilan (Pekerjaan rumah dan/ atau tugas yang dikerjakan secara individu atau kelompok dengan karakteristik tugas)

a) Tes tertulis

Penilaian secara tertulis dilakukan dengan tes tertulis. Tes tertulis adalah tes dimana soal dan jawaban yang akan diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tulisan. Peserta didik dalam menjawab pertanyaan tidak harus selalu menuliskan jawaban, tetapi juga dapat memberikan jawaban dalam bentuk tanda, mewarnai, menggambar, dan lain sebagainya.

b) Tes lisan

Tes lisan adalah tes lisan yang digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi, terutama pengetahuan. Tes lisan dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru secara ucap (oral) sehingga peserta didik dapat langsung memberikan jawaban secara ucap juga.

c) Penugasan

Penugasan adalah penilaian yang dilakukan dengan memberikan pekerjaan rumah dan atau proyek baik secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugasnya. Guru di dalam pemberian tugas kepada peserta didik, hendaknya memberikan batas waktu pengerjaannya.

Teknik penilaian kompetensi aspek kognitif yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis dengan bentuk tes uraian terbatas. Tes uraian merupakan jenis tes kemajuan belajar yang memerlukan jawaban yang bersifat uraian kata-kata dengan tujuan ingin mengungkap daya ingat dan pemahaman peserta tes terhadap materi pelajaran yang ditanyakan dalam tes tersebut.

Ciri-ciri pertanyaan tes uraian adalah didahului dengan kata-kata seperti uraikan, jelaskan, mengapa, bagaimana, bandingkan, simpulkan, dan lain sebagainya. Jumlah soal uraian biasanya tidak banyak, sekitar 5-10 soal dengan estimasi waktu mengerjakan sekitar 90-120 menit.

Menurut Abdul Majid (2013 : 193) tes uraian memiliki beberapa keunggulan yaitu:

- (a) Mudah disiapkan serta disusun.
- (b) Tidak memberikan banyak kesempatan atau peluang untuk untung-untungan.

- (c) Mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat.
- (d) Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengutarakan maksudnya dengan gaya bahasa sendiri.
- (e) Dapat diketahui sejauh mana siswa mendalami sesuatu masalah yang diteskan.

Kelemahan tes uraian meliputi:

- (a) Kadar validitas dan reliabilitas rendah karena sukar diketahui segi-segi mana dari pengetahuan siswa yang betul-betul telah dikuasai.
- (b) Kurang representatif dalam hal mewakili seluruh scope bahan pelajaran yang akan dites karena soalnya terbatas.
- (c) Cara memeriksanya banyak dipengaruhi oleh unsur-unsur subyektif, seperti adanya *hallo effect*, adanya efek bawaan (*carry over effect*), efek urutan pemeriksaan (*order effect*), pengaruh penggunaan bahasa, tulisan tangan, dan lain sebagainya.
- (d) Pemeriksaannya lebih sulit karena membutuhkan pertimbangan individual lebih banyak dari penilai.
- (e) Waktu untuk koreksinya lama.

Petunjuk penyusunan tes uraian adalah sebagai berikut :

- (a) Hendaknya soal-soal tes meliputi ide-ide pokok dari bahan yang diteskan, sebaiknya soal disusun yang sifatnya komprehensif.
- (b) Hendaknya soal tidak mengambil kalimat-kalimat yang disalin langsung dari buku atau catatan.

- (c) Pada waktu menyusun soal, sebaiknya sudah dilengkapi dengan kunci jawaban serta pedoman penilaiannya.
- (d) Hendaknya pertanyaan dibuat bervariasi agar dapat diketahui lebih jauh penguasaan siswa terhadap bahan.
- (e) Hendaknya rumusan soal dibuat sedemikian rupa sehingga mudah dipahami.
- (f) Hendaknya ditegaskan model jawaban apa yang dikehendaki oleh penyusun tes. Oleh karena itu, pertanyaan tidak boleh terlalu umum, tetapi harus spesifik.

(3) Penilaian Ranah Psikomotor

Penilaian aspek psikomotor atau ranah ketrampilan dilakukan dengan penilaian unjuk kerja untuk mengukur kemampuan peserta didik. Dalam penilaian unjuk kerja, siswa menerapkan teori-teori, pengetahuan, ingatan dan pemahaman untuk mengerjakan tugas-tugas ketrampilan unjuk kerja yang terstruktur.

Kompetensi ketrampilan yang harus dikuasai peserta didik sering kali tidak dapat diukur dan dinilai dengan menggunakan penilaian atau tes obyektif. Tes obyektif hanya dapat mengukur kompetensi pengetahuan, tetapi kurang dapat mengukur aspek ketrampilan (Herman Y.S Endrayanto & Yustiana W.Harumurti, 2014: 119). Pada aspek psikomotor, aktivitas pembelajaran melibatkan proses tertentu yang akan menghasilkan produk sebagai hasil akhir dari aktivitas belajar tersebut.

Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan beberapa cara atau teknik. Teknik-teknik tersebut antara lain: kinerja, penilaian produk, penilaian

proyek, dan portofolio (Abdul Majid, 2014: 200-209). Penjelasannya adalah sebagai berikut:

- (a) penilaian *performance*/kinerja adalah suatu penilaian yang meminta siswa untuk melakukan suatu tugas pada situasi yang sesungguhnya yang mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan,
- (b) penilaian produk adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk,
- (c) penilaian proyek adalah penilaian terhadap tugas yang mengandung investigasi dan harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu,
- (d) penilaian portofolio adalah penilaian melalui sekumpulan karya peserta didik yang tersusun secara sistematis dan terorganisasi yang dilakukan selama kurun waktu tertentu.

Penilaian terhadap aktivitas psikomotor tidak hanya dinilai pada hasil akhir produk yang dihasilkan namun juga proses pembuatannya. Pengembangan penilaian meliputi tiga tahap, Berikut ini tahapan penilaian menurut Herman Y.S Endrayanto & Yustiana W.Harumurti (2014 : 127), meliputi:

- a) Tahap persiapan (perencanaan) meliputi kemampuan peserta didik merencanakan, menggali, mengembangkan ide/gagasan, dan mendesain produk.
- b) Tahap pembuatan (proses) meliputi kemampuan peserta didik menyeleksi dan menggunakan alat dan bahan serta menentukan teknik yang tepat.
- c) Tahap penilaian (hasil) meliputi kemampuan siswa membuat produk sesuai dengan kegunaannya

Menurut Kunandar (2015: 264), penilaian unjuk kerja memiliki aspek-aspek yang dapat dinilai atau diukur adalah sebagai berikut:

- (a) kualitas penyelesaian pekerjaan, yakni bagaimana kualitas dari pekerjaan dari siswa ketika mengerjakan tugas tertentu, seperti harus sesuai dengan kaidah-kaidah kerja yang telah ditentukan,
- (b) keterampilan menggunakan alat-alat, yakni bagaimana peserta didik mampu menggunakan alat-alat yang digunakan dalam unjuk kerja untuk menyelesaikan tugas tertentu secara baik dan sesuai dengan Prosedur Operasional Standar (POS),
- (c) kemampuan menganalisis dan merencanakan prosedur kerja sampai selesai, yakni bagaimana siswa mampu melakukan analisis dan merencanakan prosedur kerja awal sampai selesai secara baik,
- (d) kemampuan mengambil keputusan berdasarkan informasi yang diberikan
- (e) kemampuan membaca, menggunakan diagram, gambar-gambar, dan simbol-simbol.

Instrumen yang digunakan untuk mengamati unjuk kerja siswa dapat menggunakan alat atau instrumen lembar pengamatan atau observasi dengan daftar cek (*check-list*), skala penilaian (*rating scale*), catatan anekdot/narasi dan memori atau ingatan (Abdul Majid, 2014: 200-203).

Abdul Majid (2014: 201), menjelaskan bahwa penilaian unjuk kerja yang menggunakan skala penilaian memungkinkan penilaian memberi nilai tengah terhadap penguasaan kompetensi tertentu karena pemberian nilai secara kontinum di mana pilihan kategori nilai lebih dari dua. Kategori tersebut harus dirumuskan

deskriptor sehingga penilai mengetahui kriteria secara akurat pada masing-masing skor. Oleh karena itu, deskriptor dalam rubrik harus dirumuskan dengan jelas dan akurat.

Langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam penilaian keterampilan sesuai Pedoman Penilaian SMK (2017: 33-36) adalah:

- (a) Mengidentifikasi semua langkah-langkah penting yang akan mempengaruhi hasil akhir (*output*).
- (b) Menuliskan dan mengurutkan semua aspek kemampuan spesifik yang penting dan diperlukan untuk menyelesaikan tugas dan menghasilkan hasil akhir (*output*) yang terbaik.
- (c) Mengusahakan aspek kemampuan yang akan diukur tidak terlalu banyak sehingga semuanya dapat diobservasi selama siswa melaksanakan tugas.
- (d) Mendefinisikan dengan jelas semua aspek kemampuan yang akan diukur. Kemampuan tersebut atau produk yang akan dihasilkan harus dapat diamati (*observable*).
- (e) Memeriksa dan membandingkan kembali semua aspek kemampuan yang sudah dibuat sebelumnya oleh orang lain di lapangan (jika ada pembandingnya).

Dalam pelaksanaan penilaian kinerja perlu disiapkan format observasi dan rubrik penilaiannya untuk mengamati perilaku siswa dalam melakukan praktik atau membuat produk yang dikerjakan. Pada penelitian ini penilaian ranah psikomotor menggunakan penilaian *performance*/unjuk kerja dengan teknik observasi menggunakan alat ukur lembar observasi.

b. Pengukuran Hasil Belajar Kompetensi Pembuatan Saku *Passepoille*

Penilaian pencapaian kompetensi yang ditetapkan oleh SMK Negeri 3 Pati yaitu siswa dianggap tuntas belajar jika menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 75% dari seluruh KI - KD. Kompetensi siswa diukur

melalui penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor, kompetensi dihitung sesuai dengan bobot masing-masing ranah yaitu afektif 10%, kognitif 30% dan psikomotor 60% (Pedoman kategori pencapaian kompetensi di SMK N 3 Pati). Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) digunakan sebagai acuan menilai kompetensi siswa sesuai KD mata pelajaran yang diikuti. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit kompetensi pembuatan saku *passepoille* di SMK Negeri 3 Pati jika siswa mendapatkan nilai minimal 75. Kategori Pencapaian Kompetensi Pemasangan Rompok dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Kategori Pencapaian Kompetensi

Kategori	Nilai
Tidak Tuntas (Belum mencapai KKM)	<75
Tuntas (Sudah mencapai KKM)	75 - 100

1) Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya (Tiwan, 2010: 259). Oleh sebab itu apabila setelah belajar peserta didik tidak ada perubahan tingkah laku yang positif dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta wawasan pengetahuannya tidak bertambah maka dapat dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna.

Hasil belajar menurut menurut Nana Sudjana (1992: 22) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman

belajarnya. Pengalaman belajar dari seorang siswa akan diperoleh selama proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses pembelajaran, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Menurut Widoyoko (2011: 25) menyatakan bahwa hasil pembelajaran sebagai suatu perubahan pada diri siswa akibat hasil dari kegiatan pembelajaran. Perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat kegiatan pembelajaran bersifat non-fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan.

Pencapaian hasil belajar siswa merupakan tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pencapaian hasil belajar siswa juga merupakan umpan balik kepada pendidik dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan program perbaikan bagi siswa yang belum berhasil. Tingkat keberhasilan dikatakan baik apabila bahan pelajaran yang diajarkan minimal 60% hingga 75% dapat dikuasai oleh siswa (Syarif Bahri D.dan Aswan Zain, 1997:119-122).

Oleh karena itu proses belajar mengajar harus dilaksanakan dengan baik agar siswa dapat menguasai kompetensi yang diajarkan secara maksimal. Selain itu proses pencapaian hasil belajar juga harus diukur dan dinilai dengan alat atau instrumen penilaian yang tepat dan akurat. Tepat artinya alat ukur atau instrumen penilaian yang digunakan sesuai dengan apa yang akan diukur dan dinilai. Sesuai dapat mengukur pencapaian siswa terhadap karakteristik materi dan tuntutan pencapaian kompetensi yang diinginkan. Akurat artinya hasil pengukuran atau

penilaian hasil belajar siswa dapat memberikan informasi yang benar mengenai tingkat pencapaian materi atau kompetensi peserta didik. Sehingga dapat terlihat siswa yang sudah menguasai dan siswa yang belum menguasai kompetensi yang diajarkan.

Seorang guru harus mampu memahami beberapa faktor yang dapat mempengaruhi secara langsung maupun tidak langsung terhadap hasil belajar, Zainal Arifin (2013: 290-291) menyebutkan faktor-faktor tersebut yaitu:

- (a) Faktor peserta didik yang meliputi kapasitas dasar, bakat khusus, motivasi, minat, kematangan dan kesiapan, serta sikap dan kebiasaan.
- (b) Faktor sarana prasarana, baik yang terkait dengan kualitas kelengkapan maupun penggunaannya seperti guru, metode dan teknik, media, bahan dan sumber belajar, serta program.
- (c) Faktor lingkungan, baik fisik maupun kultur, dimana kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Kultur masyarakat setempat, hubungan antar insan masyarakat setempat, kondisi fisik lingkungan, hubungan antara peserta didik dengan keluarga merupakan kondisi lingkungan yang akan mempengaruhi proses belajar untuk pencapaian tujuan pembelajaran.
- (d) Faktor hasil belajar yang merujuk pada rumusan normatif harus menjadi milik peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran. Hasil belajar ini perlu dijabarkan dalam rumusan yang lebih operasional, baik yang menggambarkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor sehingga mudah untuk melakukan evaluasinya.

2) Pencapaian Kompetensi Afektif Saku *Passepoille*

Konteks pada penilaian sikap yaitu berupa indikator atau tanda-tanda yang muncul dari peserta didik yang dapat diamati oleh guru sebagai representasi sikap yang dinilai. Aspek sikap yang dinilai dalam kompetensi pembuatan saku *passepoille* meliputi sikap spiritual yaitu menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. Sikap sosial meliputi disiplin, tanggung jawab, percaya diri dan teliti. Indikator pencapaian aspek afektif dapat dilihat pada tabel dibawah

Tabel 7. Indikator Penilaian Sikap Spiritual dan Sosial

Aspek Sikap	Sikap Dan Pengertian	Indikator
Sikap spiritual	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianut	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum dan sesudah menjalankan sesuatu • Menjalankan ibadah tepat waktu • Memberi salam pada saat awal dan akhir presentasi sesuai ajaran agama yang dianut • Bersyukur atas nikmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa • Mensyukuri kemampuan manusia dalam mengendalikan diri • Mengucap syukur ketika berhasil mengerjakan sesuatu • Berserah diri (tawakal) kepada Tuhan setelah berikhtiar atau melakukan usaha • Menjaga lingkungan hidup disekitar rumah tempat tinggal, sekolah dan masyarakat • Memelihara hubungan baik dengan sesama umat ciptaan Tuhan Yang Maha Esa • Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai bangsa Indonesia • Menghormati orang lain menjalankan ibadah sesuai dengan agamanya
Sikap sosial	1. Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> • Datang tepat waktu • Patuh pada tata tertib atau aturan bersama/sekolah • Mengerjakan/mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan • Mengikuti kaidah berbahasa tulis yang baik dan benar
	2. Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan tugas individu dengan baik • Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan • Tidak menyalahkan/menuduh orang lain tanpa bukti yang akurat • Mengembalikan barang yang dipinjam • Mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan • Menepati janji • Tidak menyalahkan orang lain untuk kesalahan tindakan kita sendiri • Melaksanakan apa yang pernah dikatakan tanpa disuruh/diminta
	3. Percaya diri	<ul style="list-style-type: none"> • Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu • Mampu membuat keputusan dengan cepat • Tidak mudah putus asa • Tidak canggung dalam bertindak • Berani presentasi didepan kelas • Berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan.
	4. Teliti	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kegiatan dengan cermat • Membuat pengukuran dengan tepat • Melaksanakan kegiatan sesuai tertib kerja

Penilaian ranah afektif pembuatan saku *passepaille* dilakukan menggunakan penilaian sikap dengan teknik observasi menggunakan alat ukur lembar observasi.

3) Pencapaian Kompetensi Kognitif Saku *Passepaille*

Kompetensi Ranah Kognitif berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Pencapaian kompetensi kognitif saku *passepaille* menggunakan penilaian tes tertulis dengan bentuk soal uraian. Pengukuran hasil tes menggunakan rubric penilaian. Soal uraian disusun berdasarkan tingkat kognitif menggunakan Taksonomi Bloom. Berdasarkan KI-3 dijabakan pada tabel 3 diatas berikut kompetensi ranah kognitif yang harus dikuasai siswa dalam KD 3.14.6 pembuatan saku *passepaille* dijelaskan pada table dibawah.

Tabel 8. Indikator Penilaian kognitif pembuatan saku *passepaille*

Indikator	Sub Indikator	Ranah Kognitif						Bentuk Soal
		1	2	3	4	5	6	
1. Menjelaskan pengertian saku	1) Menjelaskan pengertian saku		V					Uraian
2. Menjelaskan tujuan/fungsi saku	2) Menjelaskan fungsi saku.		V					
3. Menjelaskan macam-macam saku	3) Menjelaskan macam-macam saku	V						
4. Menjelaskan pengertian saku <i>passepaille</i>	4) Menjelaskan pengertian saku <i>passepaille</i> 5) Menjelaskan karakteristik saku <i>passepaille</i> 6) Menjelaskan penerapan saku <i>passepaille</i> pada busana		V		V			
5. Menyebutkan alat dan bahan pembuatan saku <i>paspoipple</i>	7) Menyebutkan alat dan bahan pembuatan saku <i>paspoipple</i> .		V					
6. Menjelaskan langkah-langkah pembuatan saku <i>passepaille</i>	8) Menjelaskan langkah-langkah pembuatan saku <i>passepaille</i>			V				

a) Menjelaskan pengertian saku

Saku merupakan salah satu bagian busana yang digunakan untuk menyimpan suatu benda dan sebagai hiasan busana. Hampir semua jenis busana dapat ditambahkan saku. Pada jenis pakaian tertentu saku merupakan bagian wajib yang harus ada yang menjadi suatu ciri jenis pakaian tersebut, terutama pakaian pria diantaranya jas, pantalon dan kemeja. Sedangkan untuk busana wanita keberadaan saku lebih ditekankan pada unsur keindahan atau detail busana tersebut. Berbagai macam variasi bentuk, letak dan detailnya dibuat berdasarkan trend busana yang sedang berlangsung.

b) Menjelaskan tujuan/fungsi saku

Fungsi saku adalah sebagai berikut : (1)kantong untuk menyimpan suatu benda kecil, (2)pelengkap busana, (3)ciri-ciri suatu jenis pakaian, (4)pemanis/hiasan busana

c) Menjelaskan macam-macam saku

Berdasarkan letaknya saku dibedakan menjadi dua yaitu saku luar(tempel) dan saku dalam(bobok). Saku luar atau saku tempel yaitu saku yang dijahit pada bagian luar busana sehingga terlihat bentuknya menempel pada busana. Jenis saku luar dibedakan menjadi dua yaitu saku tempel datar dan saku tempel 3 dimensi. Saku luar biasa diterapkan pada busana pria, dengan tutup saku maupun tanpa tutup. Bentuk saku tempel pada umumnya berbentuk segi empat atau segi lima, namun dapat bervariasi tergantung desain yang diinginkan.

Saku dalam atau saku bobok adalah saku yang terletak pada bagian dalam busana dengan cara dibobok/digunting/dilubangi sedangkan pada bagian luar

hanya terlihat lubang saku atau kelepaknya saja. Pembuatan saku dalam lebih rumit dibanding saku luar. Saku dalam dapat dibuat mendatar, tegak, menyudut atau serong. Macam-macam saku dalam yaitu :

(1) saku *passepaille*, yaitu saku yang memiliki belahan dua lajur atas dan bawah yang bagian lubangnya diselesaikan dengan kumai serong atau bahan melebar. Lebar masing-masing lajur 4mm – 5mm. Biasanya saku *passepaille* diterapkan pada blus, celana dan jas.

(2) saku vest, yaitu saku yang memiliki belahan satu lajur pada lubang saku. Lebar lajur saku vest biasanya 2cm – 2,5cm. Saku vest biasa diterapkan pada celana, kemeja, jas dan blus.

(3) saku klep, yaitu saku dalam yang memiliki klep/tutup pada bagian lubangnya yang mengarah ke bawah. Rata-rata lebar klep 4,5 cm – 5,5 cm. Saku klep dapat berasal dari saku *passepaille* atau saku vest dan diberi penutup. Biasa diterapkan pada blus, celana dan jas.

(4) saku sisi, yaitu saku dalam tanpa lajur yang menyatu pada garis sisi suatu pakaian sehingga tidak tampak dari luar. Variasi saku sisi dapat dibuat sedikit terlihat serong atau bentuk L namun tetap tanpa lajur. Saku sisi biasa diterapkan pada celana, blus, dan baju koko.

d) Menjelaskan pengertian saku *passepaille*

saku *passepaille*, yaitu saku yang memiliki belahan dua lajur atas dan bawah yang bagian lubangnya diselesaikan dengan kumai serong atau bahan melebar. Lebar masing-masing lajur 4mm – 5mm.

e) Menjelaskan karakteristik saku *passepaille*

Karakteristik atau ciri-ciri saku *passepaille* adalah (1) saku *passepaille* merupakan saku dalam, (2) Terdapat dua lajur atas dan bawah, (3) Lubang saku diselesaikan dengan kumai serong atau bahan melebar, (4) Lebar lajur kecil antara 4 – 5 mm, (5) Bentuk atau arah lajur dapat divariasikan

f) Menjelaskan penerapan saku *passepaille* pada busana

Saku *passepaille* dapat diterapkan pada busana wanita maupun busana pria. Busana yang digunakan dalam kesempatan santai hingga formal tergantung bentuk dan desain saku disesuaikan dengan jenis busana dan kesempatan pemakaian. Jenis busana yang dapat diterapkan saku *passepaille* Blus wanita, Blazer wanita, Jas pria, Celana pria, Kemeja pria dan Jaket.

g) Menyebutkan alat dan bahan pembuatan saku *passepaille*

Pembuatan saku *passepaille* memerlukan alat dan bahan yang harus dipersiapkan terlebih dahulu yaitu :

Alat : Mesin jahit dan kelengkapannya, untuk menjahit; Gunting kain, untuk menggunting bahan; Gunting benang, untuk menggunting benang; Gunting kertas, untuk menggunting kertas pola; Pita ukur, untuk mengukur; Penggaris, untuk membuat garis lurus; Pensil, untuk membuat pola; Penghapus, untuk mengoreksi kesalahan pembuatan pola; Rader, untuk memberi tanda jahitan; Karbon jahit, untuk memberi tanda jahitan; Kapur jahit, untuk memberi tanda bantu; Jarum tangan, untuk membuat jahitan bantu; Jarum pentul, untuk membantu menyemat bagian yang akan dijahit; Pendedel, untuk mengoreksi jahitan; Setrika, untuk merapikan bahan dan hasil jahitan; Sprayer, untuk menyemprotkan air ketika

menyetrika; Kain alas setrika, sebagai alas untuk menyetrika agar bahan utama tidak terkena setrika secara langsung, menghindari mengkilap atau gosong.

Bahan : Kain, bahan utama yang digunakan untuk membuat saku; Furing, sebagai lapisan kantong saku; Bahan pelapis, dapat berupa fiselin atau kain gula; Benang jahit, sesuai warna bahan dan Kertas pola, untuk membuat pola

h) Menjelaskan langkah pembuatan saku *passepoille*

Langkah-langkah pembuatan saku *passepoille* adalah sebagai berikut (Nanie Asri, 1997:40) :

- (1) Tentukan besar saku yang dikehendaki
- (2) Kumai serong yang diperlukan untuk *passepoille* lebar 9 cm
- (3) Gunting satu helai kain untuk lapisan saku bagian dalam
- (4) Kain lapisan bagian dalam diletakkan dibawah kain untuk saku, bagian baik berhadapan dengan bagian buruk kain tempat saku
- (5) Kumai serong diletakkan diatas kain tempat saku, bagian baik berhadapan dengan bagian baik
- (6) Jahit tepat pada garis pola
- (7) Gunting bagian tengah dari jahitan tadi, 1 cm sebelum berakhir gunting ke arah sudut
- (8) Balikkan kumai serong ke bagian buruk
- (9) Kumai serong bagian atas dan bawah membentuk *passepoille* selebar ½ cm
- (10) *Passepoille* bagian bawah disetik tepat pada alur tiras *passepoille* bagian bawah dilipat dan disetik mesin
- (11) Lapisan dalam saku dijahit dengan kampuh balik
- (12) *Passepoille* bagian atas disetik tepat pada alur dengan lapisan dalam saku ikut terjahit

4) Pencapaian Kompetensi Psikomotor Saku *Passepoille*

Penilaian aspek psikomotor atau ranah ketrampilan dilakukan dengan penilaian unjuk kerja untuk mengukur kemampuan peserta didik. Dalam penilaian unjuk kerja, siswa menerapkan teori-teori, pengetahuan, ingatan dan pemahaman untuk mengerjakan tugas-tugas ketrampilan unjuk kerja yang terstruktur.

Kompetensi ketrampilan yang harus dikuasai peserta didik sering kali tidak dapat diukur dan dinilai dengan menggunakan penilaian atau tes obyektif. Tes obyektif hanya dapat mengukur kompetensi pengetahuan, tetapi kurang dapat mengukur aspek ketrampilan (Herman Y.S Endrayanto & Yustiana W.Harumurti, 2014: 119)

Berikut tahap pelaksanaan pembuatan saku *passepoille* yang dikerjakan oleh siswa yaitu meliputi : persiapan, proses dan hasil :

1) Tahap persiapan

Aspek persiapan yang dinilai adalah kelengkapan alat dan bahan serta K3. Tahap persiapan pada pembuata saku *passepoille* adalah sebagai berikut :

(a) Menyiapkan alat secara lengkap sesuai kegunaannya. Alat yang diperlukan yaitu :

Mesin jahit	Rader
Gunting kain	Karbon jahit
Gunting benang	Jarum pentul
Gunting kertas	Pendedel
Pita ukur	Setrika
Penggaris	Spryer
Pensil	Kain alas setrika

(b) Menyiapkan mesin jahit dan kelengkapannya

Langkah-langkah menyiapkan mesin jahit : (1)Memasukkan benang pada mesin jahit sesuai alur yang benar, (2)Gulung benang pada kumparan spul, (3)Masukkan kumparan spul yang sudah berisi benang pada skoci

mesin, (4)Pasang skoci mesin pada mesin jahit dengan tepat, (5)Periksa ketajaman jarum mesin jahit, (6)Periksa kualitas setikan mesin dengan mencoba jahitan pada kain perca.

(c) Menyiapkan bahan yang diperlukan

(d) Bahan yang diperlukan untuk membuat fragmen saku *passepaille* adalah :

Kain bahan utama(kain blacu), Kain furing(kain asahi), Bahan pelapis(viselin), Benang jahit dan Kertas pola

(e) Menyiapkan pola yang diperlukan

Pola yang perlu disiapkan : (1)Pola badan fragmen saku, (2)Pola bibir saku *passepaille*, (3)Pola lapisan saku, (4)Pola kantong saku, (5)Pola facing

(f) Memotong bahan sesuai komponen pola

Memotong bahan sesuai petunjuk pada pola yaitu sesuai bahan yang sesuai , jumlah potong dan arah serat

(g) Menempelkan viselin pada bahan utama

Viselin ditempelkan dengan tepat pada bahan utama dan bahan bibir saku *passepaille*

(h) Memindahkan tanda lubang saku pada bahan utama

Memindahkan tanda lubang saku sesuai letak yang benar dengan menggunakan alat yang sesuai untuk memindahkan pola

Selain tahap persiapan diatas, penilaian aspek psikomotor pada tahap persiapan juga dilihat dari kesiapan peserta didik dalam melaksanakan K3 :

(a) Gunakan pakaian kerja dan alas kaki tanpa hak

(b) Ikat rambut atau rapikan jilbab supaya tidak tersangkut

- (c) Gunakan kursi yang tidak terlalu tinggi atau rendah untuk bekerja dan perhatikan sikap duduk
- (d) Periksa arus listrik dengan tangan dalam keadaan kering
- (e) Penerangan ruang kerja harus cukup
- (f) Tempatkan limbah pada tempatnya

2) Tahap Proses

Pada tahap proses penilaian dilakukan dengan melihat unjuk kerja atau proses siswa dalam membuat saku *passepoille*. Siswa dapat menjahit saku *passepoille* secara efektif dan efisien sesuai langkah kerja yang urut dan tepat.

Berikut langkah kerja menjahit saku *passepoille* :

- (a) Menjahit lajur atas bawah bibir *passepoille*
- (b) Menggunting batas tengah lajur bibir *passepoille*
- (c) Menjahit jelujur bibir *passepoille*
- (d) Menggunting lubang saku pada bahan utama
- (e) Menjahit batas guntingan segitiga
- (f) Menjahit lubang saku dengan bibir *passepoille*
- (g) Menjahit lapisan bibir saku dengan kantong saku
- (h) Menjahit kantong saku
- (i) Menyelesaikan tepi kain
- (j) Membuka jahitan jelujur pada bibir *passepoille*
- (k) Melakukan pengepresan atau penyetricaan akhir

3) Hasil

Penilaian hasil pembuatan saku *passepoille* meliputi :

- a) Ketepatan ukuran : panjang lubang saku 13cm, Lebar masing-masing bibir saku 5mm, dalam kantong saku 18cm
- b) Kerapihan : Setikan stabil sesuai standar, Kantong saku datar tidak menggelembung, Sudut lajur bibir saku membentuk 90derajat
- c) Kebersihan : Tidak ada sisa benang yang tertinggal, Tidak ada bekas kapur/karbon/pensil yang tertinggal, Tidak ada noda yang menempel
- d) Tampilan akhir : Pressing keseluruhan licin dan pepat, Tidak terlihat bekan setikan jelujur pada bibir saku, Presisi antara bibir saku sama, Sudut saku rapi dan tidak jebol.

3. Media Pembelajaran Video Tutorial

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar yang diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. AECT (*Association of education and Cmunication*) memberi batasan tentang pengertian media sebagai segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau infomasi (Azhar Arsyad, 2011: 3). Menurut Critocis (Daryanto, 2010:4) media merupakan pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka disimpulkan pengertian media adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim atau komunikator kepada penerima atau komunikan.

Menurut Gagne & Briggs (Arsyad, 2011:4) mengemukakan pengertian media pembelajaran secara implisit yaitu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, diantaranya buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, bingkai, slide(gambar bingkai), gambar, grafik, televisi dan komputer. Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2011:5). Ibrahim & Syaodih (2003:112) Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar-mengajar. Bahri & Zain (1997:136-140) mengartikan media pendidikan sebagai alat bantu dan sumber belajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pengajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah salah satu sumber belajar yang digunakan sebagai perantara penyalur informasi kepada peserta didik untuk memudahkan guru dalam proses belajar-mengajar demi tercapainya tujuan pengajaran.

1) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran ketika penyampaian pesan dan isi pelajaran. Selain itu media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Levie & Lentz (Arsyad, 2011:17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yaitu :

- (a) Fungsi atensi, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi berkaitan dengan isi pelajaran yang ditampilkan
- (b) Fungsi afektif, menunjukkan kesenangan/kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar
- (c) Fungsi kognitif, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar
- (d) Fungsi kompensatoris, membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali

Daryanto(2010:5) menjelaskan kegunaan media pendidikan yaitu :

- (a) Memperjelas pesan agar tidak verbalistis
- (b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra
- (c) Menimbulkan semangat belajar
- (d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai bakat, kemampuan visual dan kinestetiknya
- (e) Memberi rangsangan dan persepsi yang sama
- (f) Menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran secara singkat yaitu : (1)Membantu guru dalam menyalurkan pesan atau isi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran (2)Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra (3)Menarik perhatian siswa,

minat, pikiran dan perasaan siswa sehingga kegiatan belajar lebih menyenangkan dan materi lebih mudah dipahami

Manfaat penggunaan media pembelajaran menurut Sudjana & Rivai (1992:2) adalah sebagai berikut :

- (a) Pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar
- (b) Memperjelas makna bahan pelajaran sehingga lebih mudah dipahami siswa
- (c) Memvariasikan metode mengajar sehingga siswa tidak bosan
- (d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sesuai instruksi media yang digunakan

Menurut Kemp & Dayton (Daryanto, 2010:6) kontribusi media pembelajaran yaitu :

- (a) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- (b) Pembelajaran dapat lebih menarik
- (c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- (d) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- (e) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- (f) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
- (g) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- (h) Peran guru mengalami perubahan kearah yang positif

Encyclopedia of Educational Reseach merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut (Arsyad, 2011:25) : Meletakkan dasar-dasar konkret untuk berpikir, Memperbesar perhatian siswa, Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, Memberikan pengalaman nyata, Menumbuhkan

pemikiran yang teratur dan kontinyu, Membantu perkembangan kemampuan berbahasa, Membantu efisiensi dan keragaman dalam belajar

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan manfaat yang didapat dalam penerapan media pembelajaran yaitu :

- (a) Memperjelas penyampaian pesan pembelajaran
 - (b) Memvariasikan metode mengajar sehingga siswa tidak bosan dan mengubah peran guru ke arah positif
 - (c) Meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih interaktif
 - (d) Memberikan persepsi dan pengalaman yang sama kepada seluruh siswa
 - (e) Efisiensi waktu dan tempat pembelajaran
- 2) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Bahri D. & Zain (1997:140-142) mengklasifikasikan jenis media menjadi tiga kelompok yaitu :

- a) Dilihat dari jenisnya :
 - (1) Media auditif, media yang hanya mengandalkan kemampuan suara
 - (2) Media visual, media yang hanya mengandalkan indra penglihatan
 - (3) Media audiovisual, media yang mempunyai unsur suara dan gambar.
Media ini dibagi lagi dalam : Audiovisual diam, Audiovisual gerak, Audiovisual murni dan Audiovisual tidak murni.
- b) Dilihat dari daya liputnya :
 - (1) Media dengan daya liput luas dan serentak, tidak terbatas oleh ruang dan dapat menjangkau seluruh peserta didik dalam waktu yang sama

(2) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, media yang membutuhkan tempat khusus

(3) Media untuk pengajaran individual, digunakan untuk seorang peserta didik

c) Dilihat dari bahan pembuatannya :

(1) Media sederhana, bahan dasar mudah didapat, harganya murah, cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak sulit

(2) Media kompleks, bahan dasar sulit dan mahal, sulit pembuatannya dan diperlukan tenaga trampil dalam penggunaannya

Seels & Glasgow (Arsyad, 2011:33) mengelompokkan jenis media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi, dibagi dalam dua kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir. Media tradisional meliputi :

(a) Visual diam yang diproyeksikan : proyeksi *opaque, overhead, slides, filmstrips*

(b) Visual yang tak dipoyeksikan : gambar, poste, foto, *chart*, grafik, diagram

(c) Audio : rekaman piringan, pita kaset, *reel, cartridge*

(d) Penyejian Multimedia : slide dan suara (tape), *multi-image*

(e) Visual dinamis yang diproyeksikan : film, televisi, video

(f) Cetak : buku teks, modul, majalah, *workbook, hand-out*

(g) Permainan : teka-teki, simulasi, permainan papan

(h) Realita : model, manipulaif(boneka,peta), *specimen* (contoh)

Media teknologi mutakhir meliputi :

(a) Media berbasis telekomunikasi : telekonferen, kuliah jarak jauh

(b) Media berbasis mikroprosesor : *computer assisted instruction, hypermedia, compact (video) disk*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif

Ibrahim dan Syaodih (2003:115-120) mengelompokkan media pembelajaran kedalam 3 kelompok besar yaitu :

(a) Media cetak : bahan yang diproduksi melalui percetakan profesional yang berupa tulisan/bagan/gambar. Keuntungan media cetak yaitumurah dan udah penggunaanya. Kelemahannya adalah cenderung membosankan dan kurang memberikan suasana yang hidup bagi siswa

(b) Media elektronik : media yang dihasilkan dari perangkat elektronik diantaranya perangkat slide/film bingkai, film strips, rekaman, OHP, video tape. Keuntungannya memberikan suasana belajar yang lebih hidup bagi siswa. Kelemahannya biaya mahal, susah dalam pembuatan.

(c) Realita : objek nyata atau benda sesungguhnya. Keuntungannya memberikan pengalaman nyata bagi siswa. Kelemahannya biaya yang dikeluarkan banyak dan resiko kecelakaan ketika berada diluar sekolah.

Daryanto (2010:19) menambahkan media pembelajaran dua dimensi yaitu alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar yang meliputi media grafis, media bentuk papan, dan media cetak. Media Grafis, suatu penyajian secara visual yang terdiri dari titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisar, menggambarkan dan merangkum suatu ide, data atau kejadian.

Kustandi & Sutjipto (2013:59-70) memaparkan ragam media pembelajaran lain yang lebih canggih dan modern dibanding media pembelajaran sederhana.

Terdapat lima jenis media pembelajaran yang berkembang sesuai kemajuan teknologi, yaitu :

- (a) Media Audio, berkaitan dengan indera pendengaran diantaranya : radio, perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa. Kelebihan media audio adalah harganya murah, mudah dipindahkan, mengatasi keterbatasan waktu, mengembangkan daya imajinasi, merangsang partisipasi aktif dan memusatkan perhatian siswa. Kelemahannya kesulitan dalam memutar mundur rekaman yang sudah direkam karena tidak terdapat angka-angka penuntun putaran pita.
- (b) Media Proyeksi (*still projected medium*) menyajikan rangsangan-rangsangan visual seperti halnya media grafis diantaranya : film bingkai, slide, film rangkai, proyektor transparansi, proyektor tak tembus pandang dan mikrofis.
- (c) Film dan Video, merupakan kumpulan gambar-gambar dalam *frame* yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga terlihat gambar hidup. Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Film dan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.
- (d) Komputer, merupakan mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, serta merupakan mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Pemanfaatan komputer untuk pendidikan, dinamakan pembelajaran dengan bantuan CAI

(*Computer Assisted Instruction*) dikembangkan beberapa format antara lain *drills and practice, tutorial, simulasi, permainan dan discovery.*

- (e) Multimedia, merupakan kombinasi dari berbagai media mulai dari grafis, audio dan video. Menurut Mc Cormick (Kustandi& Sudjipto, 2013:68) multimedia merupakan kombinasi dari tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan jenis-jenis media pembelajaran dari yang tradisional dan sederhana hingga media yang rumit, canggih dan modern yaitu sebagai berikut :

- (a) Media Grafis, suatu penyajian secara visual yang terdiri dari titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisar, menggambarkan dan merangkum suatu ide, data atau kejadian
- (b) Media Audio, hanya mengandalkan kemampuan suara. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal
- (c) Media Film dan Video, kumpulan gambar-gambar dalam *frame* yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga terlihat gambar hidup yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.
- (d) Media Komputer, merupakan mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Pemanfaatan komputer untuk

pendidikan, dinamakan pembelajaran dengan bantuan CAI (*Computer Assisted Instruction*)

- (e) Multimedia, merupakan kombinasi dari berbagai media mulai dari grafis, audio dan video. Multimedia merupakan kombinasi dari tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks.

3) Karakteristik Pemilihan Media Pembelajaran

Bahri & Zain (1997:143-144) mengemukakan prinsip pemilihan media pengajaran yang dibedakan dalam tiga kategori yaitu :

- a) Tujuan pemilihan, tujuan pemilihan media berkaitan dengan kemampuan media dalam menyampaikan pesan. Disesuaikan dengan kondisi audience, tingkatan usia dan jumlah kelompok
- b) Karakteristik media pengajaran, diperlukan pemahaman karakteristik setiap jenis media pengajaran agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kemampuan guru dalam menyajikan
- c) Alternatif pilihan, media pengajaran dapat digunakan bersama atau divariasikan sebagai perbandingan atau pelengkap apabila media yang lainnya belum memenuhi kebutuhan materi yang diharapkan

Ibrahim & Syaodih (2003:120-121) mengemukakan beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang tepat : Jenis kemampuan yang akan dicapai, Kegunaan dari berbagai jenis media yang akan digunakan, Kemampuan guru menggunakan suatu jenis media, Keluwesan dan fleksibilitas penggunaan, Kesesuaian alokasi waktu dan sarana pendukung, Ketersediaannya dan Biaya.

Sedangkan Arsyad (2011:75-76) mengemukakan beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media :

- a) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- b) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi
- c) Praktis, luwes dan bertahan
- d) Guru trampil menggunakannya
- e) Pengelompokkan sasaran
- f) Mutu teknis

Arsyad (2011:79) meringkas pemilihan media pembelajaran menurut isi pelajaran. Tingkat kesesuaian pemilihan media dengan isi pelajaran dikategorikan dalam Tinggi(T), Sedang(S) dan Rendah(R).

Tabel 9. Pemilihan media berdasarkan isi pelajaran

MEDIA TUJUAN/ TUGAS/ ISI	GURU INSTRUKTUR	CETAK	TRANSPARANSI	SLIDE	GAMBAR ILUSTRASI	AUDIO-TAPE	VIDEO-KASET	RADIO	FILM	KOMPUTER	SIMULASI	VIDEO-DISC	PERMAINAN	TELEVISI
Fakta-fakta	S	S	S	S	S	S	T	S	T	R	T	S	S	S
Pengenalan visual	S	R	T	T	T	R	T	R	T	T	S	T	R	S
Prinsip Konsep	S	S	S	S	S	R	T	R	T	T	S	T	R	S
Prosedur	S	S	S	S	S	R	T	R	T	T	T	S	S	T
Ketrampilan	S	R	S	S	S	R	S	R	S	S	T	S	S	S
Sikap	T	S	S	S	S	R	S	S	S	S	S	S	S	S

Pada Tabel diatas dapat dilihat bahwa media video-kaset dan media film memiliki penilaian relatif tinggi terhadap empat kategori tujuan/tugas/isi pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran yang harus diperhatikan yaitu :

- a) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- b) Berisi informasi, pesan atau materi yang tepat dan mendukung isi pelajaran
- c) Guru dapat dengan terampil menguasai dan mengoperasikan media pengajaran yang digunakan
- d) Mempehatikan standar mutu kualitas media pembelajaran yang memenuhi syarat teknis tertentu.

4) Pentingnya Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Media memegang peranan penting dalam pembelajaran karena salah satu unsure dalam proses komunikasi bagi pembelajaran adalah media (Yamin, 2007 : 193). Menurut Syaiful Bahri & Zain (1997:136-137) dalam proses belajar mengajar kehadiran media memiliki arti yang cukup penting, karena ketidakjelasan bahan pembelajaran yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan ajar dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian peserta didik dapat lebih mudah mencerna materi daripada tanpa bantuan media. Maka dapat dipahami media adalah alat bantu apa saja yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media sebagai alat bantu pembelajaran memiliki fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama sehingga akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik. Media sebagai sumber belajar berarti ikut membantu guru memperkaya wawasan peserta didik. Aneka bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi peserta didik (Syaiful Bahri & Zain, 1997:138-139).

Gagne dan Briggs(1979) menekankan pentingnya media sebagai alat untuk merangsang proses belajar-mengajar. Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar ke arah yang lebih konkret. Pengajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata(symbol verbal), sehingga dapat kita harapkan diperoleh hasil pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa (Ibrahim & Syaoidih, 2010:113).

Media dalam pembelajaran memiliki definisi lebih khusus yaitu teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran tidak lain adalah memperlancar proses interaksi antara guru dengan siswa dalam hal ini membantu siswa belajar secara optimal (Yamin, 2007:200). Selain itu menurut Kemp & Dayton (1985) dalam Yamin (2007:200-203) penggunaan media memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran yaitu :

- (a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- (b) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

- (c) Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif
- (d) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi
- (e) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan
- (f) Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja
- (g) Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan
- (h) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar. Diantaranya media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang harus ada dalam proses belajar-mengajar, media sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi abstrak untuk disederhanakan menjadi lebih konkret, media sebagai sumber belajar dimana berisi materi-materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa, media sebagai perantara interaksi komunikasi antara guru dengan siswa dalam hal menyampaikan ilmu pengetahuan, media sebagai alat bantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Itu semua bertujuan untuk memberikan suasana proses belajar mengajar yang lebih efektif, efisien, menarik sehingga pencapaian kompetensi hasil belajar dapat dicapai secara maksimal.

b. Video Tutorial sebagai Media Pembelajaran

1) Pengertian Video Tutorial

Video merupakan salah satu media audio-motion-visual yaitu media yang mempunyai suara ada gerakan dan bentuk objektif yang dapat dilihat (Ibrahim &

Syaodih, 2003:114). Menurut Arsyad (2011:49) Video merupakan gambar-gambar dalam frame yang diproyeksikan secara mekanis sehingga terlihat gambar hidup, film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap. Menurut Daryanto (2010:87) video merupakan suatu medium efektif untuk pembelajaran yang berupa bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena sampai di hadapan siswa secara langsung. Melalui media video tingkat *retensi* (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat secara signifikan karena perolehan informasi lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan pengertian media video yaitu media yang mempunyai suara ada gerakan dan bentuk objektif yang dapat dilihat; digunakan dalam pembelajaran untuk menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep, mengajarkan ketrampilan sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:1230) Tutorial yaitu (1) Pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswa, (2) Pengajaran tambahan melalui tutor. Sedangkan menurut Hamalik (1997) mengemukakan bahwa tutorial adalah bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian bimbingan, bantuan, petunjuk, arahan, dan

motivasi agar siswa dapat efisien dan efektif dalam belajar. Subyek atau tenaga yang memberikan bimbingan dalam kegiatan tutorial dikenal sebagai tutor. Tutor dapat berasal dari guru atau pengajar, pelatih, pejabat struktural, atau bahkan siswa yang dipilih dan ditugaskan guru untuk membantu teman-temannya dalam belajar di kelas. Tutorial atau tutoring adalah bimbingan yang dapat berupa bantuan, petunjuk, arahan ataupun motivasi baik secara individu maupun kelompok dengan tujuan agar siswa dapat lebih efisien dan efektif dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan dalam kegiatan pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan pengertian tutorial adalah bimbingan yang berupa bantuan, petunjuk arahan dan motivasi ditujukan kepada peserta didik baik secara individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran video dan pengertian tutorial, maka peneliti menyimpulkan pengertian media pembelajaran video tutorial adalah rangkaian gambar hidup dan suara yang ditayangkan oleh pendidik berisi pesan-pesan pembelajaran dalam bentuk bimbingan, bantuan, arahan dan motivasi kepada peserta didik agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapat sesuai yang diharapkan.

Video tutorial/*training* dapat diproduksi untuk menjelaskan secara detail suatu proses tertentu, cara pengerjaan tugas tertentu, cara latihan, dan lain sebagainya guna memudahkan tugas para instruktur/guru/dosen/manajer. Dalam proses produksi video ini, informasi dapat ditampilkan dalam kombinasi berbagai

bentuk (shooting video, grafis, animasi, narasi, dan teks), yang memungkinkan informasi tersebut terserap secara optimal oleh para penonton (Aria Pramudito, 2013:5). Media pembelajaran yang berwujud *text*, visual, dan simulasi dapat membantu siswa mendapat pengetahuan lebih, pemahaman konsep yang lebih mendalam, serta mengetahui aplikasi ilmu yang dipelajari. Media pembelajaran yang bersifat dinamis sangat mendukung jika digunakan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran interaktif mampu menjelaskan materi yang mempunyai daya abstraksi tinggi dan rumit (Suyitno, 2016 : 102)

2) Karakteristik Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran

Penggunaan media video tutorial dalam pembelajaran perlu memperhatikan unsur-unsur media pembelajaran yang harus dipenuhi. Media video yang digunakan untuk pembelajaran dikatakan baik apabila dapat memenuhi karakteristik video pembelajaran sebagai salah satu media yang membantu proses pembelajaran menjadi lebih mudah, efektif, efisien waktu dan tepat sasaran. Menurut Cheppy Riyana (Pramudito, 2013:25) karakteristik media video pembelajaran adalah sebagai berikut :

a) *Clarity message* (kejelasan pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi. Untuk memenuhi karakter diatas, maka video pembelajaran harus : (a) Terdapat tujuan yang dirumuskan dengan jelas, (b) Terdapat materi pembelajaran yang dikemas kedalam unit-unit/ kegiatan spesifik, (c) Tersedia

contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan materi pembelajaran., (d)Menggunakan penuturan informasi (*voice over*) dengan bahasa yang sederhana dan mudah untuk dipahami. Bahasa yang digunakan lebih bersifat komunikatif, (e)Konstekstual yaitu materi-materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan siswa, (f)Terdapat rangkuman materi pembelajaran, (g)Terdapat instrument penilaian/*asesment*, yang memungkinkan siswa melakukan '*self asesment*, (h)Terdapat instrument yang dapat digunakan menetapkan tingkat penguasaan materi untuk menetapkan kegiatan belajar berikutnya, (i)Tersedia informasi tentang rujukan/ pengayaan/ referensi yang mendukung materi pembelajaran yang dimaksud.

b) *Stand alone* (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak dapat digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

c) *User friendly* atau bersahabat atau akrab dengan pemakainya

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

d) Representasi isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

e) Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound dan video sesuai tuntutan media. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

f) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setia *speech* sistem komputer.

g) Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam *setting*, sekolah tetapi juga dirumah dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Lebih lanjut menurut Cheppy Riyana (2007: 11-13) dalam mengembangkan video pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria sebagai berikut :

a) Tipe Materi : Tidak semua materi pelajaran cocok menggunakan media video.

Media : video cocok untuk mendemonstrasikan sebuah konsep.

b) Durasi waktu : Durasi waktu video yang ideal yaitu 15-20 menit.

c) Format sajian video

(1) Naratif : Pembelajaran disampaikan oleh narator atau suara tanpa menampilkan penyajiannya.

- (2) Wawancara : Pesan-pesan pembelajaran muncul pada dialog yang terjadi antara reporter dengan narasumber.
- (3) Presenter : Narator nampak dilayar monitor sebagai presenter
- (4) Format gabungan : Materi disajikan oleh presenter disertai adegan wawancara dengan tokoh/narasumber.

3) Tujuan dan Manfaat Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Koumi (2008) seorang penulis, sutradara dan produser program video pembelajaran yang bekerja pada sebuah lembaga pendidikan terbuka, The British Open University mengemukakan tiga tujuan penting dalam penggunaan program video pembelajaran, yaitu :

a) Mengembangkan Pengetahuan dan Keterampilan

Program video intruksional dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan pengetahuan dan keterampilan yang spesifik kepada pemirsanya.

b) Membangkitkan Motivasi dan Apresiasi

Program drama yang ditayangkan melalui program video dapat digunakan untuk memotivasi atau membangkitkan emosi orang yang melihatnya. Selain membangkitkan emosi, program video dapat juga digunakan agar pemirsa dapat mengapresiasi sebuah peristiwa yang ditayangkan. Program video pembelajaran dapat digunakan untuk memotivasi seseorang agar mau melakukan suatu tindakan (action).

c) Memberi Pengalaman Nyata

Program video dapat digunakan untuk menghadirkan rekaman yang dapat memberikan pengalaman nyata.

Manfaat media video pembelajaran menurut Nugent (2005), video merupakan media yang cocok untuk berbagai media pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diri sekalipun. Penggunaan video pembelajaran model tutorial sangat cocok untuk mengajarkan berbagai macam pembelajaran yang bersifat praktek. Hasil penelitian *Francis M. Dwyer* menyebutkan bahwa setelah lebih dari tiga hari pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10%, pesan audio 10%, visual 30% dan apabila ditambah dengan melakukan, maka akan mencapai 80%.

- a) Disisi lain berdasarkan pengamatan terhadap kemampuan manusia dalam menerima dan mengingat informasi yang diterimanya, menurut *Riset Computer Technology Research(CTR)* :
- b) Manusia mampu mengingat 20 % dari apa yang dia lihat
- c) Manusia mampu mengingat 30% dari yang dia dengar
- d) Manusia mampu mengingat 50% dari yang didengar dan dilihat
- e) Manusia mampu mengingat 70% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan.

Pesan yang disajikan dalam media video dapat berupa fakta maupun fiktif, dapat bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Dengan media video tutorial yang didalamnya terdapat gambar visual gerak yang dapat dilihat, suara

narasi yang dapat didengar kemudian siswa melakukan kegiatan praktik sesuai apa yang ada dalam video, maka diharapkan siswa dapat mengingat materi yang diajarkan hingga 70%.

4) Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran dengan Video Tutorial

Keuntungan menggunakan media video sebagai media belajar (Cecep K.& Bambang S.,2013:64) :

- a) Dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa dan menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat
- b) Menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan
- c) Meningkatkan motivasi dan menanamkan sikap dan segi afektif lainnya
- d) Mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundah pemikiran dan pembahasan pada kelompok siswa
- e) Menyajikan peristiwa kepada kelompok kecil maupun besar, kelompok heterogen maupun ekstrogen
- f) Mempersingkat penggunaan waktu

Kelebihan media video Menurut Heinich (2006: 44-45) mengungkapkan secara rinci dan spesifik keunggulan yang dapat diperoleh dari medium video sebagai sarana pembelajaran yang meliputi:

- a) Menarik Perhatian : Teknologi video saat ini sudah demikian maju, melalui teknologi ini produser dapat mengombinasikan unsur audio dan visual untuk

dapat menciptakan pesan dan informasi yang dapat menarik perhatian peserta didik.

- b) Memperlihatkan Gerakan : Program-program video pembelajaran dalam olahraga misalnya banyak dimanfaatkan oleh instruktur atau pelatih untuk mengefisienkan suatu gerakan atau mempelajari teknik tertentu.
- c) Mengungkap sesuatu yang tidak sepenuhnya dapat dilihat oleh Mata : Rekaman video dapat digunakan untuk memperlihatkan gambar-gambar yang sulit diamati secara langsung.
- d) Mengulang adegan atau peristiwa secara akurat : Peristiwa-peristiwa penting yang harus dan dipelajari dapat diulang dengan menggunakan teknik gerakan lambat atau slow motion.
- e) Menampilkan unsur visual secara realistic : Perkembangan mutakhir dari media video sebagai perangkat digital adalah kemampuannya dalam menayangkan gambar dan suara dengan tingkat kejelasan yang tinggi.
- f) Menampilkan warna dan suara : Program video memiliki keunggulan dalam menampilkan kombinasi yang dinamis antara unsur gambar bergerak dan suara dalam warna.
- g) Membangkitkan emosi Program video dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang bersifat dramatik. Kemampuan ini dapat digunakan untuk pembelajaran pada aspek afektif atau sikap.

Beberapa kelebihan penggunaan media video dalam pembelajaran adalah:

- a) Dengan alat perekam video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari para ahli

- b) Demonstrasi yang sulit dapat dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar seorang guru dapat memusatkan perhatian pada penyajiannya
- c) Menghemat waktu karena rekaman dapat diputar ulang

Pada ranah psikomotorik, video tutorial memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. Misalnya dalam mendemonstrasikan bagaimana cara membuat brosur menggunakan *corel draw*, membuat web di *macromedia flash*, atau membuat efek dalam film menggunakan *adobe after effect* dan lain sebagainya. Semua itu akan terasa lebih simpel, mendetail, dan bisa diulang-ulang. Video tutorial pembelajaran yang merekam kegiatan motorik siswa juga memberikan kesempatan pada mereka untuk mengamati dan mengevaluasi kerja praktikum mereka, baik secara pribadi maupun *feedback* dari teman-temannya. Media ini juga dapat meningkatkan kompetensi interpersonal, video tutorial memberikan kesempatan pada mereka untuk mendiskusikan apa yang telah mereka saksikan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan kelebihan media video sebagai dalam pembelajaran adalah :

- a) Dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa dan menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat
- b) Menggambarkan suatu proses secara tepat
- c) Menarik perhatian sehingga meningkatkan motivasi dan menanamkan sikap dan segi afektif lainnya
- d) Menghemat waktu karena rekaman dapat diputar ulang

- e) Mengulang adegan atau peristiwa secara akurat
- f) Demonstrasi yang sulit dapat dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar seorang guru dapat memusatkan perhatian pada penyajiannya

Keterbatasan media video yaitu (Cecep K.& Bambang S.,2013:64):

- a) Pengadaan film atau video memerlukan biaya yang banyak
- b) Ketika video ditayangkan tidak semua siswa dapat mengikuti pergerakan gambar ataupun materi yang disajikan
- c) Ketersediaan film dan video yang sesuai dengan kebutuhan tujuan belajar, kecuali video yang diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Selain pendapat diatas, video tutorial juga memiliki kekurangan, di antaranya:

- a) Sebagaimana media audio-visual yang lain, video tutorial juga terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut
- b) Tidak cocok untuk topic dimana detail pembelajarannya adalah konsep materi yang tidak bergerak
- c) Pemanfaatan media ini juga terkesan memakan biaya tidak murah, karena memerlukan ketrampilan khusus dan kerja tim dalam pembuatannya
- d) Penyangganya memerlukan tenaga listrik dan peralatan lainnya seperti videoplayer, layar bagi kelas besar beserta LCD, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media video tutorial cocok sebagai media pembelajaran. Disamping kekurangannya, media

video lebih banyak memiliki kelebihan dibanding media pembelajaran yang lain. Dengan menggunakan media video pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga meningkatkan motivasi siswa. Selain itu unsur tutorial yang disajikan dalam bentuk video akan memudahkan guru ketika proses pembelajaran, dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan. Hal tersebut akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga tujuan pelajaran yang diharapkan dapat dicapai.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Asri Rahayu, 2012. PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN POWER POINT TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PEMBUATAN POLA KEMEJA PRIA DI SMK NEGERI 1 PENGASIH. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran power point pada pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja sebesar 49.284. ditunjukkan dengan peningkatan pencapaian kompetensi sebelum dan sesudah penerapan sebesar 35%.
2. Syamsudin, 2013. PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA JENIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA DIKLAT DASAR - DASAR OTOMOTIF (DDO) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMK PIRI 1 YOGYAKARTA. Hasil penelitian menunjukkan perbandingan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran jenis multimedia pembelajaran interaktif jauh lebih signifikan dibandingkan dengan penggunaan media *walchart* yang pada umumnya digunakan. Hal ini dapat

dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media jenis multimedia pembelajaran interaktif yaitu sebesar 58,41 lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan media *walchart* pada umumnya yang hanya sebesar 55,44.

3. Rinajayani, 2013. PENGGUNAAN MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP ILMU PENGETAHUAN SOSIALPADA SISWA KELAS IV A SD BANTUL TIMUR BANTULTAHUN PELAJARAN 2012/2013. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa. Sebelum dilakukan tindakan, dari 25 siswa, 5 siswa mencapai ketuntasan (20%) dan 20 siswa (80%) belum mencapai ketuntasan. Setelah dilakukan tindakan siklus I siswa yang mencapai ketuntasan 14 siswa (56%) dan belum tuntas 11 siswa (44%). Setelah tindakan siklus II, siswa yang mengalami ketuntasan yaitu 21 siswa (84%) dan belum tuntas 4 siswa (16%).
4. Ani Kurniawati, 2014. PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MODUL TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI MEMBUAT BATIK TULIS KELAS X SMK MA'ARIF 2 PIYUNGAN. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum penerapan media modul dalam pembelajaran membuat batik, hanya terdapat 4 siswa atau 25% siswa yang telah mencapai KKM. Setelah diterapkan media modul dalam pelajaran membuat batik, jumlah siswa yang dapat mencapai KKM meningkat sebanyak 11 siswa atau 69% siswa.

5. Hadijah, 2015. PENGARUH MEDIA ANIMASI POLA DASAR BUSANA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA TATA BUSANA.

Hasil analisis data membuktikan secara signifikan ada perbedaan motivasi belajar dan ada peningkatan motivasi belajar antara mahasiswa yang menggunakan pembelajaran dengan media animasi dan mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan media animasi pola dasar busana terhadap motivasi belajar mahasiswa tata busana.

Tabel 10. Perbandingan Keaslian Penelitian Dengan Penelitian yang Relevan

Uraian	Penelitian	Asri Rahayu (2012)	Syamsudin (2013)	Rinajayani (2013)	Ani Kurniawati (2014)	Hadijah (2015)	Peneliti (2018)
Tujuan	Peningkatan Prestasi Belajar	√		√		√	
	Pencapaian Kompetensi		√		√		√
Jenis Penelitian	PTK			√			
	Kuasi Eksperimen	√	√		√	√	√
	Deskriptif						
Media Pembelajaran	Video		√	√		√	√
	Power point	√					
	Modul				√		
Variabel Penelitian	Satu						
	Dua	√	√	√	√	√	√
	Lebih dua						
Tingkatan	SMA			√			
	SMK	√	√		√		√
	Mahasiswa					√	
Instrumen	Lembar observasi	√	√	√	√	√	√
	Tes Pengetahuan	√	√	√	√	√	√
	Tes Perbuatan	√	√	√	√	√	√
	Dokumentasi	√	√	√			√
	Wawancara	√		√			

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan diatas, penggunaan media pembelajaran terbukti memiliki pengaruh yang positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Media pembelajarn yang digunakan telah mengacu pada perkembangan teknologi modern diataranya media power point, multimedia interaktif, media video, media modul serta media animasi. Perbandingan penelitian ini dengan penelitian relevan dapat dilihat pada Tabel 10.

Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang terdahulu yaitu mengenai penggunaan media pembelajaran dalam pencapaian suatu kompetensi atau prestasi belajar siswa. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian yang relevan yaitu terletak pada media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran video tutorial. Dimana pada penelitian yang telah dilakukan diatas belum ada yang menggunakan media pembelajarn video tutorial. Hal yang terbaru dalam penelitian ini adalah adanya unsure tutorial pada video pembelajaran yang diberikan. Video tutorial merupakan video yang berisi petunjuk atau langkah-langkah kerja suatu proses secara rinci dari awal hingga akhir sesuai prosedur yang benar. Media pembelajaran video tutorial akan diterapkan pada pembelajaran pembuatan saku *passepouill*. Kemudian akan diteliti dan diuji apakah media video tutorial ini berpengaruh terhadap pencapaian kompetensi pembuatan saku *passepouille*.

C. Kerangka Berpikir

Kompetensi yang dicapai oleh siswa menentukan tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran melibatkan komponen-komponen pembelajaran terintegrasi dalam suatu suasana dan lingkungan yang mendukung kegiatan belajar siswa. Komponen pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik mengajar, peserta didik, media pembelajaran, guru dan evaluasi hasil belajar. Kompetensi yang dicapai siswa kelas X Tata Busana pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit kompetensi pembuatan saku *passepoille* masih rendah, yaitu 44,11% belum mencapai KKM. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya pembuatan saku *paspoille* memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibandingkan pembuatan saku lainnya. Siswa kurang memahami langkah-langkah pembuatan saku *passepoille* dengan urut dan benar. Metode pembelajaran yang digunakan kurang membantu pemahaman siswa. Media pembelajaran yang digunakan guru belum mampu menyampaikan isi pelajaran secara menyeluruh.

Agar seseorang dapat mengingat pesan-pesan yang diberikan secara efektif dan maksimal maka ia harus mendengar, melihat dan melakukan apa yang disampaikan. Sebagaimana seorang siswa agar dapat mengingat materi/isi pelajaran yang diberikan maka ia harus mendengar penjelasan, melihat suatu kejadian serta melakukan atau mengerjakan sendiri suatu proses yang terjadi. Dengan demikian materi/isi pelajaran tersebut dapat lebih diserap, dipahami dan diingat. Maka dari itu peneliti akan menerapkan media pembelajaran yang terdapat ketiga unsur tersebut sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami

dengan baik dan diingat dalam waktu yang lama. Media tersebut yaitu video tutorial yang akan diterapkan dalam pembelajaran Dasar Teknologi Menjahit kompetensi pembuatan saku *passepaille*. Media pembelajaran video tutorial berisi materi pembelajaran langkah-langkah pembuatan saku *passepaille* dalam bentuk video yang didalamnya terdapat unsur suara, teks, gambar diam dan gambar bergerak. Media pembelajaran video tutorial menjadi *treatment* yang akan diberikan kepada kelas eksperimen dalam pembelajaran pembuatan saku *passepaille*.

Media pembelajaran video tutorial memiliki keunggulan diantaranya, media video tutorial menampilkan unsure audio dan visual yang dapat memperlihatkan prosedur dan langkah kerja dengan jelas sehingga siswa dapat memahami langkah kerja dengan benar. Memperluas pandangan siswa terhadap bagian terkecil dari proses yang sulit dijangkau oleh mata sehingga materi dapat dilihat secara detail. Pengambilan gambar video dapat diperbesar sesuai kebutuhan sehingga siswa dapat melihat secara detail suatu proses, terutama pada proses menjahit batas bibir saku, menggunting sudut saku dan melipat bibir saku. Dengan demikian pemahaman siswa dapat lebih detail sehingga hasil tugas yang didapatkan maksimal. Media video tutorial dapat diulang pemutarannya untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Menggantikan metode demonstrasi sehingga pusat perhatian guru dapat lebih focus kepada pekerjaan siswa. Media video tutorial ditampilkan didepan kelas dengan layar LCD sehingga dapat dilihat oleh seluruh siswa. Penyajian media video lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa atau kemampuan

afektif lainnya. Media video dapat digunakan berulang sehingga dapat menghemat waktu pembuatan media. *Softfile* media video dapat dibagikan ke seluruh siswa sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri

Tujuan penerapan media pembelajaran video tutorial adalah untuk menguji apakah dapat mempengaruhi pencapaian kompetensi pembuatan saku *passepoille*.. Berdasarkan uraian diatas maka kerangka berpikir yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Skema Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana kompetensi pembuatan *sakupassepoille* sebelum menerapkan media pembelajaran video tutorial pada kelas kontrol dan kelas eksperimen siswa Kelas X Tata Busana di SMKN 3 Pati?
2. Bagaimana kompetensi pembuatan *sakupassepoille* sesudah menerapkan media pembelajaran video tutorial pada kelas kontrol dan kelas eksperimen siswa Kelas X Tata Busana di SMKN 3 Pati?
3. Seberapa besar efektivitas penggunaan media video tutorial terhadap pencapaian kompetensi pembuatan *sakupassepoille* siswa Kelas X Tata Busana di SMKN 3 Pati?

E. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis penelitian yang dirumuskan : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video tutorial terhadap pencapaian kompetensi pembuatan saku *passepoille* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada siswa Kelas X Tata Busana di SMK Negeri 3 Pati.